The PlayStation2 BOOKS

KING'S FIELD

KING'S FIELD IV

キングスフィールドIV
公式ガイドブック

KING'S FIELD IV OFFICIAL GUIDE BOOK



SOFT BANK Publishing

ザ・プレイステーション2

キュービスト／編

KING'S FIELD

KING'S FIELD IV

キングスフィールドIV
公式ガイドブック



KING'S FIELD IV OFFICIAL GUIDE BOOK

SOFT BANK Publishing ザ・プレイステーション2

キュービスト／編



キングスフィールドIV
公式ガイドブック
KING'S FIELD IV OFFICIAL GUIDE BOOK


静かなる
闇の中で



闇を見つめる滅びの像
手にする者に災いをもたらす……

ヘリオドールを閉ざす暗雲
古き言い伝えに残されたように
滅びの気配が漂っていた

像をあるべき場所へ
戻さねばならない

災厄を鎮めるため
像を携え探索行に向かったかつての師
剣の長クローゼ・イヒトの
安否を気遣うイクシオン・ロズベルク
彼の手にある滅びの像は
ここに存在するはずのないもの
師とともに古の都へ向かったはずのもの
謎の人物によってもたらされ
今彼の手にあるその像は
多くのものの運命を巻き込んでゆく

静寂の中に立つイクス
運命の岐路に立たされていることを
彼自身　知ってか知らずか……



KING'S FIELD IV OFFICIAL GUIDE BOOK

目次

Contents

システム編

System



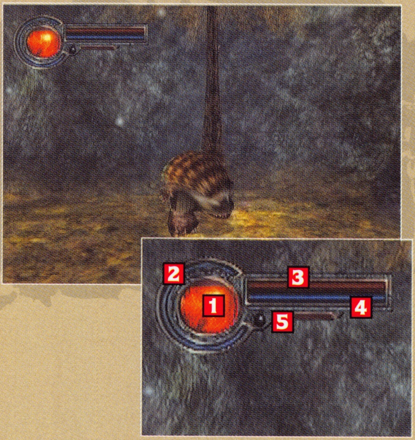
基礎知識
Basic Knowledge
I

画面に表示された情報を読み取れなければ、ゲームを進めるのは難しい。ここではゲームの基礎となる画面の見方を紹介するので、しっかりとマスターしておきたい。

画面の見方
View of Screen

ゲームの中心は、簡潔なゲージが表示されたメイン画面。✕ボタンを押すとメインメニュー画面が表示され、さらにここからステータス画面やオプション画面へと移ることができる。このときポーズもかかるので、戦闘中なども安心だ。なお、オプション画面では画面の輝度を変更することができる。ゲームの雰囲気を楽しむには暗めがベストだが、ゲームに慣れない初心者は明るめに設定しておいたほうが画面の状況を把握しやすいだろう。

冒険の中心となる「メイン画面」



1 HP表示ゲージ
ヒットポイントの残量。敵の攻撃やトラップ、酸欠でダメージを受けると減少していき、0になると死亡してしまう。アイテムや魔法で回復できる。

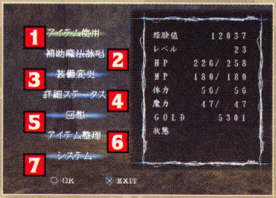
2 MP表示ゲージ
マジックポイントの残量。魔法を使用すると規定の消費MP分減少していき、消費MPを下回るとその魔法は使用できなくなる。回復はアイテムで。

3 POWERゲージ
武器を振る際の、力の溜まり具合。ゲージが溜まっているほど、武器の攻撃力も高い。武器攻撃やダッシュで減少し、時間とともに回復する。

4 MAGICゲージ
魔法を詠唱する際の集中度。このゲージがMAXまで溜まっていなければ、魔法は使用できない。魔法使用で減少し、時間とともに回復する。

5 酸素ゲージ
潜水中の酸素量。水中に潜ると減少していき、0になるとダメージを受けていく。一度、水面に顔を出し、息継ぎをすれば自動的に回復する。

補助的な操作を行う「メインメニュー画面」



1 アイテム使用
所有アイテムを使用するコマンド。□ボタンを押すと鍵の一覧が表示される。

2 補助魔法詠唱
HPや状態異常の回復など補助系の魔法を詠唱するコマンドだ。

3 装備変更
武器や魔法、防具などの装備を変更するコマンド。△ボタンを押すと装備品のステータスが見られる。

4 詳細ステータス
主人公の詳しいステータスを確認するコマンド。各ステータスの意味は右ページを参照のこと。

5 回想
いままでに発生したイベント(NPCとの会話など)を思い出すコマンド。

6 アイテム整理
使用しないアイテムを「アイテム使用」と「装備変更」画面で表示させなくすることができる。

7 システム
セーブ&ロードやゲームの細かなオプション設定を変更できるコマンド。詳しくは右ページで紹介する。

主人公の状態を知る「詳細ステータス画面」



1 経験値 主人公が持っている経験値。戦闘で敵を倒すと獲得でき、一定の数値に達すると主人公はレベルアップする。

2 レベル 現在の主人公のレベル。さまざまなステータスに影響する(P.012参照)。

3 HP 左側は現在のHP、右側はHPの最大値を表している。

4 MP 左側は現在のMP、右側はMPの最大値を表している。

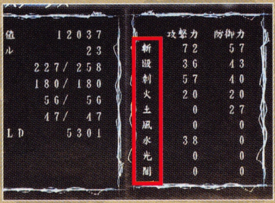
5 体力 主人公の体力。武器による攻撃力などに影響する。右側は基本値、左側は装備品などで変化した値。

6 魔力 主人公の魔力。この数値が高いほど、魔法の攻撃力や効果が大きくなる。右側は基本値、左側は装備品などで変化した値だ。

7 GOLD 主人公が所持している金額を表している。

8 状態 主人公が現在陥っている、毒や麻痺、闇などの状態異常(P.013)を表している。特に状態異常がない場合は、何も表示されない。

パラメータ一覧(攻撃力の場合)



各属性の攻撃力を示している。敵にはそれぞれ弱点となる属性が設定されており、それを突いた攻撃をすると効果的だ。

斬 斬り属性の攻撃力。ショートソードなどの剣系の武器を装備していると、この数値が高い。

殴 殴り属性の攻撃力。モーニングスターなどの斧系や槌系の武器は、この数値に優れている。

刺 刺し属性の攻撃力。レイピア系や弓系の武器を装備すれば、この数値が高くなる。

火・土・風・水・光・闇 各魔法属性の攻撃力。魔法属性のついた武器や装飾品を装備したり、一部の魔法を使用すると高めることができる。
魔法攻撃ばかりではなく、特定の状況では武器による攻撃にも魔法属性がつくことがある。

プレイ環境を調整する「システム画面(オプション設定)」



1 音声 ゲーム中の音声のステレオ/モノラル切り替え。

2 BGM ゲーム中に流れるBGMの音量を調節できる。

3 効果音 ゲーム中に流れる効果音の音量はここで調節可能。

4 歩行効果 歩行時の上下振動効果のON/OFF。3D酔いしやすい人はOFFにしてみよう。

5 振動 コントローラの振動機能のON/OFFを切り替えることができる。

7 メニュー背景 メニュー画面時に表示される背景のパターンを、好みで設定することができる。

6 パネル表示 メイン画面時のゲージ表示のON/OFF。死と隣り合わせの緊張感を味わいたい場合はOFFにしてみては?

ADVICE

セーブポイントを探せ!!

プレイデータのセーブは、セーブポイントと呼ばれる石像の近くで◎ボタンを押せば行うことができる。1枚のメモリーカードにつき、最大3つのデータをセーブすることが可能だ。セーブポイントの場所は限られているので、見落とさないようにしたい。



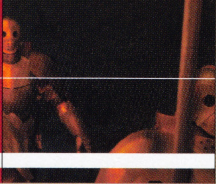
セーブポイントは「帰路の道標」や「渡の方陣」の近くにある。



システム解説

System Guide

II



ここではキャラクターのアクションやレベルアップの仕組みなどに関する基本的な知識を紹介する。これらを理解すれば、主人公を思いのままに操作できるだろう。

ゲームの目的

Purpose of Game

今作の物語は、主人公が謎の男から「滅びの像」を託されることから始まる。この像を「あるべき場所」へと戻すことが最終的な目的となる。

しかし、この地に渡って間もない主人公は、手がかりをほとんど持っていない。まずは冒険の拠点となるセーブポイントと体力を回復させることができる泉を探しだそう。そしてなすべきことを果たすため、さまざまな情報を集めて次に進むべき道を探していくことになるだろう。

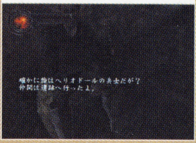


セーブポイントは簡単に見つけることができるが、泉のほうは……。まずは枯れた泉を復活させよう。

ゲームの中心は戦闘と謎解き

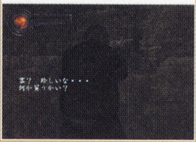
主人公の行動は下記の4種類に分類することができる。なかでも最も重要なポイントになるのが、謎解きだ。各エリアに巧妙に仕組まれた謎を解いていくことで、新しい進路が開け、この世界の秘密が明らかになっていくはずだ。もちろん、主人公の前に現れる敵を倒すことも重要だ。ただし、必ずしも敵を全滅させることが得策とは限らない。状況や目的に応じ、ときには敵を無視して横を素通りするのもひとつの手だろう。

A 情報収集



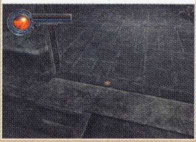
NPCと会話したり物を調べたりすることで、新しい情報を手に入れることができる。

B 取引



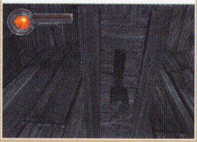
特定のNPCは、武器・防具などの装備品やアイテムの売買に応じてくれる。

C 戦闘



行く手を阻む敵に戦いを挑む。敵を倒すと、経験値とお金やアイテムが手に入る。

D 謎解き

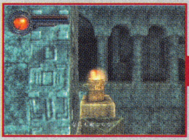


仕掛けられた謎を解くことで、扉が開いたり、次に進むためのアイテムを入手できる。

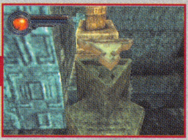
ADVICE

視点切り替えを使いこなす

主人公の視点はL2/R2ボタンで上下に切り替えることができる。足下に注意しながら進むとき、石像にアイテムをはめ込むときなど、微妙な調整を行う場合に使っていこう。敵が地面や上空にいるときは、視点を上下に調整すると命中率が大幅にアップするはずだ。



視点が合っていないと、アイテムを使用してもはめ込むことはできない。

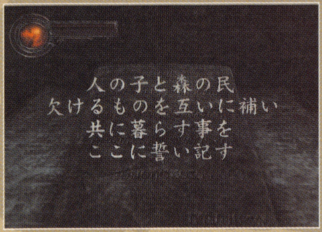


アイテムをはめ込む場合は、対象物が画面の中心に来るように調節する。

基本アクション
Basic Action

主人公のアクションは基本的に、移動、武器攻撃、魔法使用、イベント、アイテム使用、アイテム装備の6種類。このうち移動と攻撃はいつでも同じように行えるが、行動は状況によって、調べる、扉を開ける、はしごを上るなどさまざまに変化する。

ほとんどのアクションはメイン画面で行えるが、アイテム使用と装備、および補助魔法使用はメインメニューを開いて選択することになる。

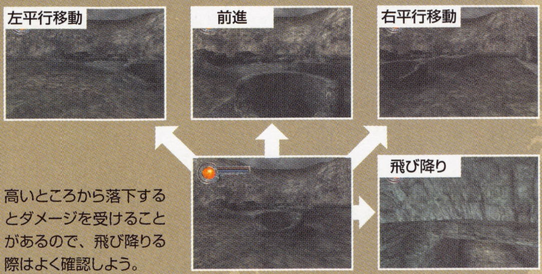


怪しいものを見つけたら近づいて○ボタンを押してみよう。すると対象を調査することができるのだ。

ボタンを組み合わせて自由自在に移動しよう

方向キーの上を押すと前進、下を押すと後退、左右を押すと旋回することができる。L1/R1ボタンを押すと左右への平行移動を行う。平行移動を前進後退と組み合わせれば、円を描くように移動することが可能だ。

○ボタンを押しながら方向キー上下を押すとダッシュすることができる。ただしダッシュは攻撃に欠かせないPOWER・MAGICゲージを消費するので、戦闘中は注意が必要だ。



高いところから落下するとダメージを受けることがあるので、飛び降りる際はよく確認しよう。

イベントボタンにはさまざまな効果が

○ボタンは、NPCの前で押せば会話をする、扉の前で押せば扉を開けるというように、状況に応じてさまざまな効果を発揮する。これらのイベントアクションは、会話、調査、アイテム入手、扉を開けるの4種類に分類できるが、とりわけ調査は情報収集の要となる。怪しいと思ったらすぐに○ボタンを押し、主人公に調査を行わせる習慣をつけておくといいだろう。

また、アイテムを入手するには対象の方を向いて○ボタンを押せばいい。地面に落ちているアイテムは、視点を下に切り替えてから○ボタンを押さなければ入手できないこともある。ただし、お金は上を通り過ぎながら○ボタンを押すだけで拾うことが可能だ。

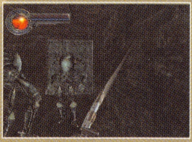
■イベント一覧

イベント名	
会話	NPCに話しかける。会話のなかにはイベントの引き金となるものもある。NPCによっては、アイテムの購入や売却をすることができる。
調査	画面中央にあるものを調査する。調査対象によっては、画面に詳細な情報が表示される。
アイテム入手	地面や宝箱からアイテムを拾う。するとアイテムが画面中央に表示されるので、入手する場合は再度○ボタン、元に戻す場合は×ボタンを押す。
宝箱	宝箱を開ける。鍵が掛かっている宝箱は、決められた持っていれば開けられる。
扉	扉を開ける。鍵が掛かっている扉は、決められた鍵を持つことで通行可能になる。
スイッチ	スイッチ(レバーなどを含む)を入れる。おもに扉のロック解除やトラップ停止に用いる。
はしご	はしごをつかむ。そのあと方向キー上下で移動可能。
セーブ	セーブポイントの前でイベントボタンを押すと、セーブメニューに入ることができる。

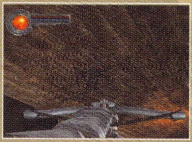
武器の威力はPOWERゲージに左右される

△ボタンを押すと、装備している武器を振ることができる(武器を未装備の場合は素手で殴る)。その攻撃力はPOWERゲージと密接に関連しており、ゲージが多いほど攻撃力は高く、少ないほど低くなる。

POWERゲージは攻撃すると減少し、時間とともに回復していくが、その速度は武器の種類によって異なる。攻撃範囲の差もあるので一概には言えないが、同じ攻撃力ならゲージが速く溜まる武器ほど高性能だといえる。



ゲージが溜まっていないと、敵に与えるダメージは非常に小さくなってしまう。



弓装備中は△ボタンを押し続けると引き絞る。引き絞るほど矢の飛距離は増す。

ヒット&アウェイ

戦闘では、相手の攻撃をいっさい受けず、こちらの攻撃だけを当てたいところ。そのための基本的な戦術が、敵との距離を調整しながら戦う「ヒット&アウェイ」だ。

具体的には、相手が攻撃行動を始めるぎりぎりの距離まで近づき、敵の攻撃を空振りさせる。その直後に間合いを詰め、攻撃を行うのだ。一度ダメージを与えたらすぐさま後退し、ふたたび敵のスキを狙っていこう。遠距離攻撃を持たない敵なら、無傷で倒すことができるだろう。



相手の攻撃範囲ぎりぎりまで近づき。敵の攻撃を空振りさせよう。

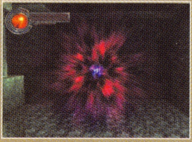


すぐに間合いを詰めて攻撃。ヒットしたら、素早く敵から離れよう。

魔法剣&衝撃波

武器レベル(P.022参照)が3まで上がった武器は、衝撃波を発射できる。魔法剣と呼ばれる魔法のかかった特殊武器なら、武器レベル1でも強力な魔法を撃てる。

魔法剣は○ボタン→△ボタンと押し、武器を振り下ろしているタイミングで□ボタンを押す。衝撃波は△ボタン→□ボタンと押せばいい。どちらもPOWERゲージとMAGICゲージが満タンであることが条件だ。なお、魔法剣は武器レベルが3でも衝撃波は出ない。



消費MPは高いが魔法剣の威力は強力。いろいろな剣で試してみよう。



武器を振っている途中にタイミングよく□ボタンを押せば衝撃波を発射だ。

攻撃魔法発動には事前の装備が必須

魔法には攻撃魔法と補助魔法があるが、このうち□ボタンで発射できる魔法は攻撃魔法のみ。補助魔法はメインメニューから補助魔法詠唱を選択するか、ショートカットに登録して使うことになる。

攻撃魔法を使うには、あらかじめ魔法を装備し、かつMAGICゲージがMAXまで溜まった状態で□ボタンを押せばいい。すると、画面中央に向かって魔法が発射され、魔法ごとに設定されているMPが減少する。

なお、魔法は6種類の属性に分かれており、各攻撃魔法は所属属性の攻撃を仕掛けることができる。魔法によって軌道や追尾能力、発射弾数などにも大きな違いがでてくるので、データ編(P.129)などを参照し、しっかり特徴を見極めてから使っていくといいだろう。

属性	魔法の数 攻撃	魔法の数 補助	コメント
火	5	0	攻撃魔法のみ。全体に平均的な性能で、使いやすい。
土	4	1	攻撃力が高い反面、使いどころの難しい魔法が多い。回復魔法が特に役立つ。
風	4	1	射程が長かったり、ゲージ回復が早いなど使い勝手良好。
水	2	3	補助魔法中心だが、数少ない攻撃魔法はかなり強力。
光	4	1	属性による相性の良さがウリ。MP消費量は多め。
闇	3	2	使いこなすのが難しい魔法ばかりだが、状況にはまれば非常に強力。

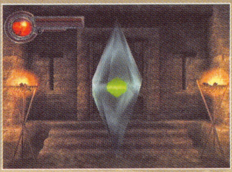
魔法の修得方法

魔法を修得するためには「魔法石」と呼ばれる特別なアイテムが必要だ。魔法石のなかには火、水などの属性エネルギーを内包しているものがあり、これをアイテム欄で使用することで各属性の魔法をひとつずつ身につけていくことができる。修得できる魔法の順番は属性ごとに決まっているので、確実に魔法石を入手していかなければすべての魔法を修得することはできない。マップ攻略編(P.031)に掲載しているマップをよくチェックし、すべての魔法石を手に入れるようにしよう。

なお、魔法石にはMPの最大値を上昇させるほかに、MPを回復する効果もある。覚える魔法がすぐに必要なものでなければ、温存しておくのも手だ。

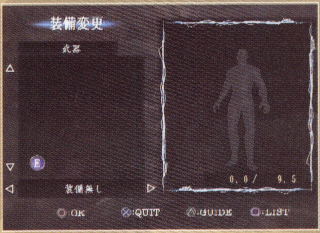


魔法石は取引で入手できる場合もある。かなりの高額だが必ず手に入れたい。


魔法石を使用すると魔法を修得できるうえ、MPもわずかだが回復する。

装備品選択時はステータスと重量に注目

主人公はレベルアップ以外にも装備を変更することによって能力を高めることが可能だ。冒険の途中で新しいアイテムを入手した場合は、ステータスを確認したうえで装備を変更していこう。装備できるアイテムの数は剣や盾など各1種類ずつ。ただし、主人公にはレベルと体力によって装備できる総重量が決まっている。アイテムを装備した段階で重量が赤く表示される場合は、重量オーバーしているということを意味している。



初期状態の主人公は装備を持っていない。なるべく早く武器や防具を手に入れ、戦闘に備えよう。

イベントアイテム使用時は対象の位置に注意

ゲーム中は、おもに回復アイテムとイベントアイテムを使用することになる。特に回復の泉のない序盤では、HPを回復してくれる薬草が非常に重要になるだろう。

ダンジョンに仕掛けられた謎を解くために使うイベントアイテムの使用方法は、回復アイテムとはやや異なる。たとえばアイテムを壁にはめ込む場合は、メイン画面の中心付近にはめ込みたい部分を表示させてから、アイテムを使用することになるのだ。


アイテムをはめ込みたい場所がずれていると、アイテムを使用することはできない。

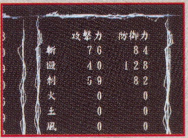
ADVICE

重量オーバーのデメリット

攻撃力、防御力は高くなるが、ダッシュ移動が行えなくなるため、敵の横をすり抜けたりすることはできなくなる。結果的にすべての敵を倒さねばならなくなり、あまり効果的ではない。ただし、ほとんど動かずに戦えるボス戦など、場合によっては有効なこともある。



非常に重い「巨人の盾」。重量オーバーのため数値が赤く表示されている。



防御力はこのとおり。ただし、ダッシュ不可なので使える場面は限定される。

レベルアップと状態異常

Level up & Unusual Status

経験値が一定量に達すると、主人公のレベルが上がり、HP、MPに加え体力と魔力も上昇する。

体力と魔力は攻撃力に直接影響を与えるだけではなく、POWERゲージとMAGICゲージの上昇速度も高めてくれるので、数値が上昇すると総合的な戦闘力が高まっていく。とりわけ強力な武器や魔法が手に入らない序盤では、自分の能力アップが重要だ。特にHPを上昇させる手段は少ないので、レベルアップに頼らざるを得ない。



序盤の体力が低いうちは、タルを壊すことさえひと苦労。早く戦闘経験を積み、レベルアップしよう。

レベルアップは獲得経験値につれて

下の表は各レベルの必要経験値（EXP）とHP、MP、体力、魔力をまとめたもの。敵を倒して経験値を獲得し、累計が所定の数値に達すると、レベルアップすることができるのだ。HPなどの数値はレベルごとに決まって固定されているが、装備品や使用によって増強することも可能。くわしくはデータ編（P.129）を参照してほしい。

■レベルアップデータ

LV	EXP	HP	MP	体力	魔力
1	0	50	0	5	0
2	50	58	1	8	2
3	110	67	2	11	4
4	185	75	3	14	7
5	280	82	4	16	9
6	400	91	5	20	12
7	550	99	6	22	15
8	735	109	7	25	19
9	960	119	8	29	21
10	1230	127	9	32	24
11	1550	137	10	35	26
12	1925	145	11	35	29
13	2360	154	12	36	29
14	2860	164	13	37	31
15	3430	173	14	37	34
16	4075	183	15	38	35
17	4800	194	16	39	37
18	5610	203	17	40	37
19	6510	212	18	41	39
20	7505	224	19	42	40
21	8600	237	20	44	41
22	9800	247	21	45	44
23	11110	258	22	47	44
24	12535	269	23	47	46
25	14080	281	24	48	47
26	15750	293	25	49	49
27	17550	306	26	50	50
28	19485	320	27	51	51
29	21560	333	28	53	53
30	23780	346	29	53	54
31	26150	360	30	55	57
32	28675	375	31	57	59
33	31360	389	32	58	59
34	34210	404	33	59	62
35	37230	418	34	62	64
36	40425	433	35	62	65
37	43800	449	36	63	66
38	47360	465	37	65	66
39	51110	483	38	66	69
40	55055	501	39	68	71
41	59200	521	40	69	72
42	63555	540	41	69	74
43	68130	559	42	70	74
44	72935	580	43	72	77
45	77980	600	44	75	80
46	83275	618	45	76	81
47	88830	634	46	77	84
48	94655	650	47	79	86
49	100760	664	48	80	87
50	107155	677	49	82	87
51	113850	690	50	82	90
52	120865	702	51	83	91
53	128220	715	52	84	92
54	135935	726	53	85	93
55	144030	738	54	86	93
56	152525	748	55	88	94
57	161440	757	56	88	96
58	170795	768	57	90	96
59	180610	780	58	92	97
60	190905	790	59	93	97
61	201700	799	60	94	99
62	212995	809	61	97	100
63	224790	818	62	97	102
64	237085	827	63	98	102
65	249880	835	64	100	103
66	263175	842	65	101	104
67	276970	850	66	103	105
68	291265	859	67	104	107
69	306060	866	68	104	109
70	321355	874	69	105	110
71	337150	881	70	107	112
72	353445	888	71	107	114
73	370240	896	72	109	114
74	387535	902	73	109	115
75	405330	909	74	110	117
76	423625	915	75	112	117
77	442420	921	76	113	118
78	461715	928	77	114	119
79	481510	933	78	114	120
80	501805	938	79	115	120
81	522600	944	80	116	121
82	543895	949	81	116	122
83	565690	955	82	117	123
84	587985	960	83	118	123
85	610780	966	84	119	124
86	634075	971	85	120	125
87	657870	976	86	120	125
88	682165	980	87	121	127
89	706960	984	88	121	127
90	732255	987	89	121	128
91	758050	991	90	122	128
92	784345	994	91	123	128
93	811140	996	92	123	129
94	838435	998	93	124	129
95	866230	999	94	124	130
96	894525	999	95	125	130
97	923320	999	96	125	130
98	952615	999	97	125	130
99	982410	999	98	125	130

体力・魔力にはボーナスアップが存在する

体力・魔力は、レベルアップ以外にも上昇させる方法がある。それが体力・魔力のボーナスアップだ。

武器で敵にダメージを与えると、そのダメージ量に関係なくボーナス経験値が貯まっていく。この値はステータス画面などで確認できないが、100回ダメージを与えればボーナスレベルが1上がり、体力も1上昇する。魔法も同じく敵に100回ダメージを与えることができればボーナスレベルが1、魔力が1アップする。間接攻撃である弓も体力の経験値が上がるので、安心して使っていこう。

これ以外のステータスアップとして、装備品やアイテムによるものがある。装備品は装備している間のみ有効だが、賢者の実や愚者の実によるものはずっと効果が残る。



ボーナスアップはほぼ無限。ひたすら敵に攻撃をヒットさせて経験値を稼ごう。



主人公の成長を促進する「実」は数も限られており、かなり貴重なアイテムだ。

状態異常の原因と回復法

敵の攻撃や仕掛けられたトラップによって、主人公はステータスに異常をきたす場合がある。その種類は毒や麻痺など計6つ。どの状態異常も一定時間が経過すると、自動的に回復する。ただし、状態異常によってはアイテム使用以外の行動をとることができなくなってしまうこともあるので、なるべく早めの治療を心掛けたい。もちろん、敵が近くにいない場合は自然回復を待ってもかまわないが、ダメージがかさまないよう注意しよう。

A 毒

1秒につき3ダメージを受ける状態異常。自然治癒には1分かかるため、無視すると180のダメージを受けることになる。ストゥールの胞子や罠などで引き起こされる。



持続時間：60秒

B 痺

移動や攻撃が行えなくなる状態異常。アイテムは使用できるので、敵が周囲にいる場合は早めに治したほうがいい。

オフディアンの攻撃などで引き起こされる。



持続時間：5秒

C 暗（暗闇）

光が奪われ、画面全体が暗闇に包まれる状態異常。この状態になると、扉などの位置もわからなくなってしまう。

ジャイアントバットの攻撃などで発生する。



持続時間：120秒

D 呪

体力と魔力が半減し、3分間HPとMPが減り続けていく状態。

とても危険な状態異常で、神殿内部に出現するアデプトマミーなどがこの攻撃を使ってくる。



持続時間：180秒

E 重

動くスピードが半分になる状態異常。移動だけでなく旋回スピードも半減してしまう。ヒュージスパイダーの糸や蜘蛛の巣などにかかると、この状態になってしまう。



持続時間：60秒

F 封

魔法の詠唱が封じられてしまう。効果時間が10分と非常に長いので、自然治癒させるのは難しい。素直にアイテムで回復しよう。女王ベラニスの攻撃などで発生する。



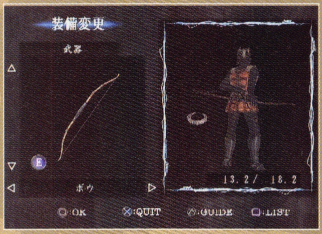
持続時間：600秒

装備アイテム

Equipment Item

主人公が装備できるアイテムは全部で9種類。これらを組み合わせて装備していくことになる。装備アイテムには斬・殴・刺・火・土・風・水・光・闇の9種類の属性ごとに攻撃力と防御力が設定されており、武器や防具を装備することによりそれぞれの数値が加算されていく。

敵の攻撃力、防御力にも同様の9種類の属性があり、この数値の差がダメージ量に影響する。差が大きければ大きいほど、与えるダメージも大きくなるのだ。



相手の特性によって装備する武器や防具を変更するのも、重要な戦術になってくる。

装備アイテムの特徴を覚えよう

武器と魔法は攻撃力を、兜と鎧、盾、篭手、具足の防具は防御力を高めることができる。特に防具には上がりやすい属性と上がりにくい属性があるため、バランスよく装備していくことが重要だ。腕輪などの装飾品は3種類あり、それぞれ役割が異なる。序盤から入手できるものは少ないが、MPの上昇や属性の防御力を高めるなど種類が豊富なのが特徴だ。終盤になるとこれらの装飾品を駆使していくことで、ゲームを楽に進めることができる。

また、装備アイテムには同じ名称でも能力が異なるアイテムが多数存在する。そのため、同じ武器だと思っても売ってしまわずに、まずはステータスを確認するクセをつけておくといいだろう。

■装備アイテム一覧

武器
攻撃するためのアイテム。以下に一例を挙げる。

・素手	何も武器を装備していない状態。ゲーム開始時は素手で戦うことになる。
・ナイフ	攻撃範囲は短いが、POWERゲージが上がりやすく、攻撃モーションも速い。
・片手剣	最もスタンダードな武器。攻撃力も高く、POWERゲージの上がりも速い。
・両手剣	絶大な攻撃力を持つ武器。POWERゲージは上がりにくく、盾を装備できない。
・レイピア	突いて攻撃する武器。そのため、前方への攻撃範囲はかなり広い。
・弓	矢を発射し敵を攻撃する。矢の飛距離はPOWERゲージにより異なる。

魔法
使用できる魔法のリスト。属性別の魔法石を使用することで種類が増えていく。

盾
殴と刺に対する防御力が高い防具。左手に装備するため両手剣などと同時に装備することはできない。

兜
斬に対しての防御力が高い。重量が軽い割には、なかなかの防御力を持っている。

鎧
胴体に装備するため、非常に重量がある防具。斬に対して圧倒的な防御力を持っている。

篭手
殴に対して強さを発揮する防具。装備している武器に特殊効果を付与できるものが多い。

具足
斬の防御力が高い。重量も軽いため、序盤から使いやすい防具のひとつ。

指輪
属性の防御力を持つものが多く、同時に攻撃属性を付加させることもできる。

腕輪
MPが5倍になったり武器のスピードアップや状態異常の無効化など、主人公の能力を高めるものが多い。

護符
酸素消費量の低下や敵に見つかりにくくなるなど、冒険を助ける効果を持つものが多い。

状況に合わせた武器選択は勝利の鍵

攻撃に関する9種類の属性のうち、火や風などの魔法属性はごく限られた武器しか持っていない。武器の攻撃属性は斬、殴、刺の3種類と考えていい。

基本的にすべての武器はこのうち最低でも1種類の攻撃力を持っているが、なかには複数の攻撃力を持っている武器もある。ただし、その場合もバランスよく高いわけではなく、どれかひとつが突出していることが多い。そのため、武器の攻撃力が最も高い属性を、その武器の属性として考えるといいだろう。



剣などに多く見られる属性。スタンダードな属性のためか耐性を持つ敵も多い。その代わり全般的に攻撃力は高めで、武器自体も扱いやすい場合が多い。



重量級の武器によく見られる属性。最大のメリットはこの属性を弱点とする敵が多いこと。使い勝手の悪い武器が多いので、プレイヤーの腕でカバーしよう。



弓矢やレイピアが代表的。独特の攻撃モーションを持つ場合が多いが、決して扱いにくいわけではない。むしろ特定の敵には積極的に使用していきたい属性だ。

防具の組み合わせはバランスを重視

防具も武器と同じく属性ごとに防御力が決まっている。そのため、斬、殴、刺の3つの属性をバランスよく上げるか、どれかに絞って防御力を高めるかで組み合わせは大きく変わってくる。なかには同じ名称の防具でも防御力の傾向が異なる場合があるので、装備するときは注意する必要がある。オーソドックスに考えれば、通常はバランスよく上げておき、ボス戦に限りボスの攻撃属性に対応した装備にするのがいいだろう。



ダンジョンにはいろいろな敵が出現するので、防御力をバランスよく上げておくといいだろう。

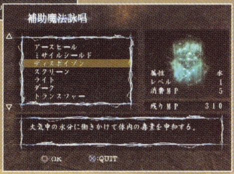
魔法は使い方の違いに注意

魔法には攻撃魔法と補助魔法の2種類がある。攻撃魔法はあらかじめ装備していなければ使うことはできないが、補助魔法はメインメニューを開けば覚えているものをいつでも使うことができるのが特徴だ。補助魔法は防御力を高めたり、状態異常を防いだりと意外と役立つものも多いので、ぜひ使ってみよう。

攻撃魔法の属性は、武器とは異なりすべて1属性と決まっている。たとえば火属性の魔法はすべて火属性の攻撃となり、複数の属性を持つことはない。しかも攻撃魔法は1種類しか装備できないため、どれを装備するか状況を考えて選択しなければならない。



装備できる魔法は1種類のみ。これぞというものに決めて使っていこう。



補助魔法に事前の装備は必要ない。基本的にメインメニューから使用する。

A D V I C E

アイテムの修理と強化

物語中盤になると、土の民の鍛冶屋にアイテムの修理および強化をしてもらうことができる。修理は耐久度が下がった武器や折れた刀などを修復することができ、強化はアイテムの能力を上昇させることができる。強化を行うと、選択した攻撃力か防御力が1ずつ上昇する。



まずは土の民の鍛冶屋に修理してもらいたいアイテムを渡そう。

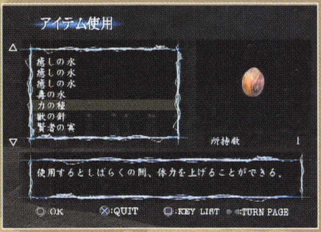


時間はリアルタイムに進行し、完了までに5分以上かかるものもある。

使用アイテム
Consume Item

アイテムのなかには装備品以外のものも存在する。ここでは装備できない使用アイテムの特徴を解説していこう。使用アイテムには補助的なものが多いが、仕掛けの発動などゲームの進行に直接関係してくるものもたくさんある。また主人公の能力を上げられる成長、補助アイテムもあり大きな力になってくれるだろう。

落ちている物を拾ったりショップで購入したりと入手経路はさまざまだが、うまく使いこなせるようになれば冒険はかなり楽になるので、各アイテムの特徴を知っておこう。



一時的に体力を上げられる「力の種」を使えば、攻撃力を大きく上げることができる。

使用アイテムの種類を知ろう

使用アイテムは使ってもなくならないものとなくなるものに分けることができる。使うとなくなるものの代表例は回復アイテムで、効果はすぐに発揮されるが、使うごとに消費していくことになる。成長や補助、矢などのアイテムもこのタイプに属している。

使ってもなくならないアイテムの代表としては、地図や鍵がある。地図は何度でも開くことができ、鍵に至っては持っているだけで効果を発揮するので、特に使う必要はない。鍵に対応する宝箱や扉の前で◎ボタンを押せば、自動的に使用してくれるのだ。

また、なくならないものの特殊なものとして導石がある。これらのアイテムは台座に設置しておくことで効力を発揮する。あとではずすこともできるので、間違えて設置してしまっても慌てる必要はない。

■使用アイテム一覧

区分	該当アイテム	使い方
地図	墓守の地図、盗賊の地図など	マップ画面で現在地を確認することができる。
回復	薬草、毒消し草など	HPやMP、状態異常を回復する。
特殊	滅びの像、毒の水など	イベントで使用するアイテム。
補助	力の種、獣の針	一時的に体力や魔力を上昇させる。
成長	賢者の実、愚者の実	体力や魔力を1ポイント上昇させる。
交換品	魔物の骨など	交換所イベントで使用するアイテム。
鍵	盗賊の鍵、遠征隊の鍵など	宝箱や扉を開けることができる。
魔法石	火の魔法石、土の魔法石など	使用することで魔法を修得することができる。
移動	紅の導石、碧石の導杖など	空間を移動するために必要なアイテム。
矢	鉄尻の矢、太矢など	弓やクロスボウを使用するためのアイテム。

回復アイテムは残数に注意

アイテムのなかで最も使用頻度が高いのが、回復アイテムだろう。回復アイテムは1回使用すると消費してしまうので、数が少なくなってきたら補充する必要がある。アイテムを補充するには、落ちているものを拾うか、商人から購入することになる。ただし、アイテムによっては在庫数が設定されており、商人が売ってくれる数に限りがある物もある。むやみに浪費するとあとあと困ることになってしまうので、節度をもって使用しよう。なお、アイテムは一度に99個まで持つことができる。



序盤の商人だと、魔力の糧はたったの5個しか購入することができない。意外と貴重品だ。

仕掛け&トラップ

Trick & Trap

ダンジョンにはトラップや仕掛けが数多く設置されている。これらのトラップを避けつつ、より奥へと進んでいかねばならないのだ。また、途中にある仕掛けを解除しなければ先に進めないことも多い。石板などにヒントが隠されていることもあるので、注意深く観察しよう。

特殊な仕掛けとして、プレイヤーが任意に使える「帰路の道標」「渡の方陣」がある。これを使えば特定の場所に瞬間移動ができ、長距離の移動を楽に行えるのだ。



序盤の最大の仕掛けは枯れた泉。まずはこの泉に再び水を呼び戻す手がかりを探そう。

トラップにはゲームオーバーに直結するものも

トラップの種類は大きく4つ。ほとんどのトラップがこの4種類のどれかに属している。しかし、解除できないものも存在するため、怪しい場合はあえて近づかないか、HPを高く保っておくなどの万全の態勢で臨むしかない。トラップは宝箱を除いてなくなることはないので、つねに注意しておかなければならない。

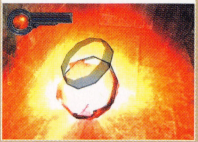
4種類のトラップのなかで、いちばん厄介なのが落とし穴だ。落とし穴は落下先で生死が決まることが多い。たとえば落下先が溶岩だった場合は落ちた直後からダメージを食らうことになる。HPがかなり高い場合でも、はい上がる手段がなければ結果的にゲームオーバーになってしまうだろう。また、落下距離に応じてダメージを受けることになるので、序盤では特にゲームオーバーに繋がるトラップといえる。スタート地点付近にある落とし穴は2カ所とも下が溶岩になっているので、いきなりゲームオーバーになったプレイヤーも多いことだろう。

A 宝箱



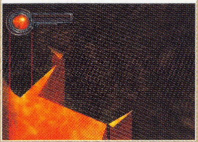
開けるとスケルトンが出現したり、ガスを吹き出したりするものたち。

B タル



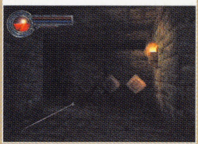
壊すと爆発する火薬入りの箱。通常のものより色が黒くて小さいので気をつけよう。

C 落とし穴



いきなり床が抜けて落下していくもの。落下先が溶岩ということも……。

D 矢



壁や像から矢を発射するトラップ。等間隔で矢を発射し、毒や麻痺を持つものもある。

ADVICE

特殊な地形をマスターしよう

今作では新たに溶岩と水中での行動が可能になっている。とはいえ、どちらもノーダメージというわけにはいかない。溶岩地帯に入ると体力をどんどん削られていくが、回復しながら移動することも可能だ。あらかじめ大量の回復アイテムを準備しておこう。

水中では今作より新しく加わった酸素ゲージに注意。酸素が切れると溶岩と同じく体力を削られていく。一度水面に出て酸素を補給しない限り、ダメージを受け続けるのだ。移動は遅くなり、攻撃魔法も制限されるので水中での行動には注意しよう。



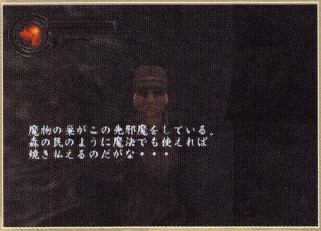
溶岩はダメージ量が多いので、序盤では一発で死んでしまうことになる。



酸素の減りを抑える気泡の護符を装備すれば、より行動範囲が広がるだろう。

謎の解明は情報収集から

ゲームを進めていくと、行く手をさえぎる魔物の巣や、人の力では開くことができない門などのさまざまな謎にぶつかることになるだろう。これらの謎を解かなければ、次の部屋に進んだり、重要なアイテムを入手することはできないのだ。仕掛けを解く鍵は、情報収集を行うことにある。仕掛けそのものの調査や周囲のNPCからの聞き込み、壁や石板などに記された文字などから手がかりをつかもう。手がかりが得られたら、あとは仕掛けを解くために必要なアイテムの入手や解除行動を行えばいい。



盗賊によると、魔物の巣があり先に進めないらしい。それなら蜘蛛の巣を取り払えるものを探そう。

ワープポイントを活用して機動力アップ

ワープとは「帰路の道標」と「渡の方陣」を行き来できる仕組みのこと。この2つを使う際に必要となるのが、対になった「導石」と「導杖」だ。あらかじめ帰路の道標に導石を設置しておき、そのあとに渡の方陣と重なって導杖を使用すると、対になった導石が設置されている帰路の道標へとワープすることができる。

また、帰路の道標と渡の方陣はセットになって配置されていることもあるので、導杖を手に入れたら1度使ってみるのもいい。その場合は、もし危険な状態になったときに、すぐ戻って来ることができるように導石をセットしてからワープするとよいだろう。ただし、帰路の道標と渡の方陣がいつも一緒にあるとは限らない。ワープは大事な移動手段なので、方陣の位置はできるだけ覚えておこう。



あらかじめ戻りたい場所付近にある帰路の道標に「導石」を設置しておく。



渡の方陣から「導石」と対になる「導杖」を使用すれば帰路の道標へワープできる。

ADVICE

おすすめワープポイント

導石と導杖のセットは5色あるので、最大で5カ所までを行き来することが可能となる。回復の泉やセーブポイント、村や商人の近くに導石を設置しておけば、冒険が楽になることは間違いない。右の表は中盤から後半で使用したい帰路の道標の場所を示したものだ。

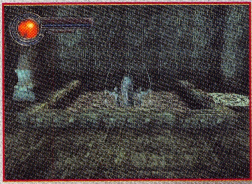
中盤では3色の導石を持っている。そのうちの1つはHPとMPを回復できる泉のために使いたい。もう1つは疲弊したアイテムを修理するために、土の民の鍛冶屋付近に設置しておくといいだろう。残る1つは自分で持っておき、新たに帰路の道標を発見した際に使っていくといい。これはHPとMPの回復やアイテムの修理をしに戻ったあと、再び冒険を再開するのに必要となるからだ。3色ある導石をすべて設置してしまうと、歩いて元の場所に戻らなくてはならなくなる。

■中盤から後半の導石設置場所Best3

❶聖樹の森（P.066）
MPを回復させることができる回復の泉が付近にある。

❷古の都中央塔一層（P.110）
HPとMPを回復させることができる回復の泉が付近にある。

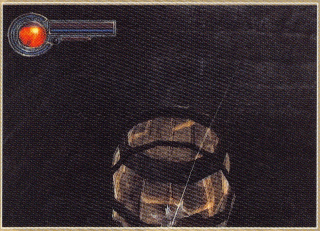
❸土の民の住処（P.072）
土の民の鍛冶屋が近くにいる。



回復の泉にいつでも戻ることができるようにしておけば、心強いだろう。

破壊できるオブジェクト

ダンジョンに置かれているオブジェクトのなかには、武器の攻撃で破壊できるものが存在する。その代表例がタルや板だが、これらは一定以上のダメージを与えることができれば破壊することができるのだ。ただし、それぞれにHPや防御力が設定されており、一撃で壊せるだけのダメージを与えなければ破壊は不可。POWERゲージが最大でもオブジェクトを壊せなかったら、より強力な武器を使うか、レベルを上げて出直すしかない。



タルは斬防御が高くショートソードで破壊するのは難しい。壊す場合はモーニングスターを使おう。

■オブジェクト耐久度一覧



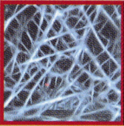
タル

エリア		HP	斬	殴	刺
多数		181	90	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



木箱

エリア		HP	斬	殴	刺
多数		150	90	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



蜘蛛の巣

エリア		HP	斬	殴	刺
地下通路		10	200	200	200
火	土	風	水	光	闇
0	200	200	200	200	200



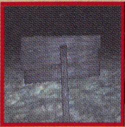
東の谷の扉

エリア		HP	斬	殴	刺
東の谷		181	90	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



採掘場の板

エリア		HP	斬	殴	刺
採掘場		181	90	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



看板

エリア		HP	斬	殴	刺
採掘場		84	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



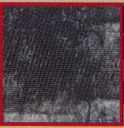
壺

エリア		HP	斬	殴	刺
多数		100	50	0	50
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



地下牢の壁

エリア		HP	斬	殴	刺
地下牢		10	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



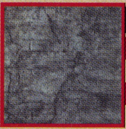
宝物殿の壁

エリア		HP	斬	殴	刺
宝物殿		10	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



火薬ダル

エリア		HP	斬	殴	刺
多数		1	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



土の民の住処の壁

エリア		HP	斬	殴	刺
土の民の住処		10	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



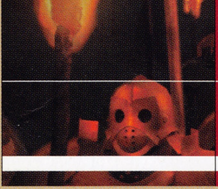
氷

エリア		HP	斬	殴	刺
古の都二層		150	200	200	200
火	土	風	水	光	闇
0	200	200	200	200	200



沖の砦の壁

エリア		HP	斬	殴	刺
沖の砦		10	0	0	0
火	土	風	水	光	闇
0	0	0	0	0	0



戦闘

Battle

III

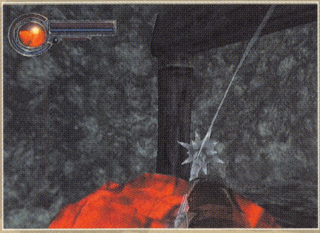


敵との戦い方や相性、武器、魔法の成長などを解説している。冒険を進めていくうえで非常に重要な事柄ばかりなので、しっかりとチェックしておこう。

戦いのセオリー

Battle's Theory

戦いは全編通してヒット&アウェイ（P.010）が基本となる。序盤はこの戦法だけで十分だが、中盤以降は複数の敵が同時に襲ってきたり、ブレスや弓で攻撃してくる敵も出現するため、ヒット&アウェイが行えない場面が多くなる。その場合は弓矢と魔法を使ったり、敵との相性などを踏まえて攻撃していくことが重要になってくる。特に中盤以降は遠距離攻撃ができる弓矢の存在は大きい。ヒット&アウェイと組み合わせて使っていこう。



敵の死角に回り込むことができれば、ノーダメージで敵を倒すことができるだろう。

武器と魔法を臨機応変に使い分ける

武器攻撃は、魔法と違いゲージがMAXまで溜まらなくても攻撃でき、タイムロスがないのが特徴だ。また、攻撃を続けても武器の耐久度が下がるだけなのでリスクは非常に少ない。一方、魔法は武器（矢は除く）よりも射程が長く、種類によっては複数の敵にダメージを与えられる特徴を持つ。ただし、MPを消費するため多用することはできない。そのため序盤での魔法使用は武器の届かない場所からブレスを吐く敵や周囲を敵に囲まれた場合のみにとどめよう。MP回復アイテムは高価なので、聖樹の森にたどりつくまでは回復魔法に専念するといい。

なお、魔法の使用回数を増やすため、増魔の腕輪を忘れずに装備しておくといいだろう。



攻撃時は背後が無防備になる。別の敵に背後を取られないように気をつけよう。



ブレスを吐くような敵に対しては、遠距離から魔法で倒すのが手っ取り早い。

A D V I C E

敵との相性を見極める

敵の防御力が低い属性の攻撃を行うことが、敵を楽に倒すポイントとなる。なかでも斬、殴、刺の防御力は敵によって大きく変わってくるので、弱点を見極めたうえで武器を選択するくらいの工夫はしたい。右表は代表的な敵の防御力を示したものだ。

■敵の防御耐性の例

敵キャラ名	斬	殴	刺
スケルトン	△	○	×
ランドローラー（強）	▲	◎	▲
ストーンガード	×	×	△

スケルトンには斬の攻撃も効くが殴属性の高い武器の方がより効果的だ。ストーンガードに弱点はないが刺属性の攻撃だけは通常どおりの効果を発揮する。

武器を使いこなす
Master of Weapon

武器の攻撃力は「斬」「殴」「刺」に分かれて設定されている。そのためバランス型の武器を選ぶか、特定の属性が突出した武器を選ぶかで戦い方は大きく変わる。バランス型の武器を装備している場合は、特に苦手とする敵はいないため敵の死角に回り込みつつ戦っていくといい。逆に攻撃力が偏っている武器を使う場合は、敵に合わせて武器を変えていく必要があるが、つねに敵の弱点を突いた攻撃をすることができる。ボス戦など強敵と対するときは、必ず属性を気にするようにしよう。



もちろん、敵を一撃で倒せる場合ならば、わざわざ武器を変える必要はないのだが……。

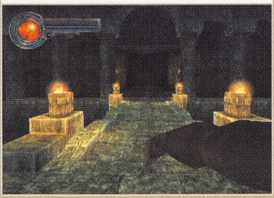
攻撃モーションによる使い勝手の違い

武器を振った際の攻撃モーションは下の6種類。武器によってモーションと振るスピード、攻撃範囲などは多少異なることもあるが、ほとんどの場合、いずれかのモーションに当てはまる。各武器の特徴を把握し、敵の動きをとらえられる武器選びを心掛けたい。

たとえば空を飛んでいる敵に対しては、ナイフなどの横斬りの武器よりも一度振り上げてから攻撃する両手斧の方が攻撃をヒットさせやすい。ほかにも、敵が多く出現する場所では横斬り、攻撃範囲が広い敵には突きや射撃など、状況に合わせて武器を変更しよう。

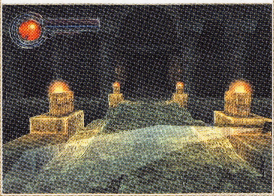
武器を振るスピードとのかねあいもあるので、実際の攻撃のタイミングは体で覚えていくしかないのだが。

A パンチ



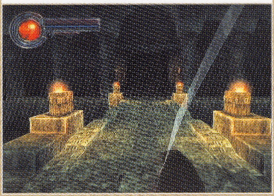
何も装備していない初期状態のモーション。攻撃範囲も非常に短いため、もっとも使いにくいモーションだ。

B 横斬り



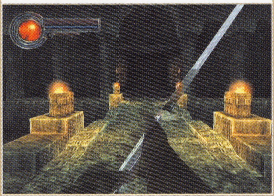
左から右へと薙いでいき、左右にいる敵に強さを発揮する。ナイフやエグゼキュート、女王の杖などがこれに属している。

C 斬撃



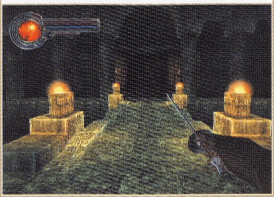
剣などの上から下へと武器を振り下ろすもっとも基本となるモーション。これ以外に上から右横に斬りつけるものもある。

D 振り下ろし



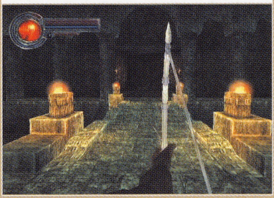
1度武器を振り上げたあと、真下に向かって一気に武器を振り下ろす。武器を振り上げるため上方の敵に強い。

E 突き



画面前方に向かって突きを行うモーション。前方への攻撃範囲が非常に広いので、ヒット&アウェイに適している。

F 射撃



弦を引き絞り、前方に発射するモーション。矢が弓なりに飛ぶものと誘導性能があるものの2種類がある。

耐久度が減少すると性能も低下する

武器には耐久度というものがあり、攻撃や防御した状況に応じて減少していく。使い込むことで武器レベルが上がる反面、武器は疲弊し、切れ味も悪くなっていくのだ。耐久度の減少率は武器によって異なる（P.130参照）。ここに耐久力を減少させる要因をまとめたので、武器や防具を大事に使っていくように心がけよう。

なお、武器も防具も耐久度の最低値は50。性能は半減するものの壊れるといったことはないので安心しよう。

■耐久度の減少条件（武器）

耐久度が減る条件
・攻撃対象に、最大HPの10%以上のダメージを与える。
・攻撃対象に、最大HPの10%未満のダメージを与える。
・攻撃がはじかれたとき。壊せないものにぶつけたとき。
（下に行くほど耐久度の減少が激しい）

耐久度が減らない条件
・攻撃対象を一撃で倒したとき。
・攻撃が空振りしたとき。
・オブジェクトを破壊したとき。

■耐久度の減少条件（防具）

耐久度が減る条件
・走っていない状態で、最大HPの5%未満のダメージを受ける。➡盾のみ耐久度が減少。
・走っていない状態で、最大HPの5%以上のダメージを受ける。➡すべての耐久度が減少。盾のみ2倍減少する。
・走っている状態でダメージを受ける。➡盾以外が通常の2倍の耐久度が減少。攻撃を受けた部位はさらに2倍。

戦闘をがぜん有利にするクリティカルの発生条件

クリティカルが発生すると敵に与えるダメージが2倍に増加する。特に見た目の違いはないので発生しても少々わかりにくいが、きっちり2倍のダメージは与えているので、戦闘が有利になるのだ。

クリティカルはどの武器でも発生するという訳ではなく、特定の武器でしか発生しない。右の表はクリティカル確率が10%以上のものだ。確率上は10回に1回はクリティカルが発生するので、ダメージはかなり期待できる。ここで注目してもらいたいのが雷角だ。中盤で手に入るこの武器はトップレベルの攻撃力と速度を持っている。これに50%ものクリティカル率があるとなればまさに鬼に金棒だ。もちろん、ほかの武器でもクリティカルヒットは発生するが、確率が低いのであまり期待はできない。

■クリティカルが発生する武器

名称	攻撃力（熟練レベル1） 斬	殴	刺	クリティカル発生率	ページ
バスタードソード	75	55	40	12	P.064 ⑲
バスタードソード	75	54	42	12	P.058 ⑳
バスタードソード	76	48	42	12	P.098 ㉑
バスタードソード	75	56	39	12	P.080 ㉒
グレートソード	101	80	32	15	P.082 ❻
グレートソード	121	95	31	15	P.098 ❼
クレセントアックス	79	76	41	15	P.076 (56)
クレセントアックス	69	77	40	15	P.084 (57)
つるはし	0	50	110	20	P.106 (62)
オフディアンボウ	0	0	150	20	P.106 ㊵
風牙	135	0	0	50	P.072 ㉓
雷角	135	40	72	50	P.092 ㉚
モーニングスター	0	45	46	50	P.058 (55)

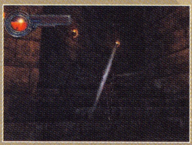
使い込んで武器レベルを上げればさらに強力に

各武器には武器レベルが設定されており、使い込んでレベルが上昇するほど威力も上がっていく。武器ごとに威力の上昇には差があり、意外な武器が大化けすることもある。データ編の武器（P.130）を確認してみるといいだろう。

武器レベルの計算値は敵に攻撃を当てるたびにカウントされ、180回ダメージを与えればレベル2に、さらに300回ダメージを与えればレベル3に上昇する。素手の攻撃にもレベルが設定されており、衝撃波も撃つこともできる。



武器のレベルを上げるには、とにかく敵に当てていくしかないのだ。

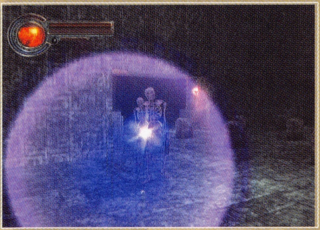


魔法剣でなくても、武器レベルを3まで上げれば衝撃波を撃つことができる。

魔法を極める
Master of Magic

魔法は敵の数や属性を考えて使用すると、ほとんどの敵に対して有利な状況を作り出せる便利なものだ。しかし、MAGICゲージが溜まっていなければ使用できず、使用のたびにMPを消費していく。無駄使いはできないので確実に効果を発揮する場面で使用したい。

追尾能力や貫通性能、広い攻撃範囲や多段ヒットなど武器では簡単にマネのできない能力を備えているので、それを有効活用するのが魔法の達人への第一歩だ。



攻撃、補助に関係なく魔法はすべてMAGICゲージが溜まらなければ発動することはできない。

■属性別魔法リスト

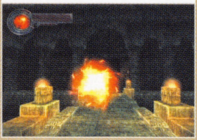
属性	名称	コメント	ページ
火	ファイアーボール	直線状に飛ぶ火球で敵を攻撃する魔法。威力、射程、ゲージ速度などすべてにおいて平均的。	P.159
	ファイアーウォール	地上に火柱を立て範囲内のものを焼き尽くす攻撃魔法。なにかと便利。	
	フレイムブレス	□ボタンを押し続けている間炎を噴出する特殊な攻撃魔法。	
	フレイムウィプス	追尾能力を持つ火球で敵を攻撃する魔法。飛行する敵には最適だろう。	
	ナパーム	上空から何本もの火矢を降らせる強力な攻撃魔法。素早い敵には使いにくい。	
土	アースヒール	HPを回復する魔法。ゲームを通じて世話になる。	P.160
	アースグレイブ	地中からせり出す岩の槍で敵を攻撃する。追尾能力あり。	
	グランドバーブ	毒霧で敵を攻撃する。毒の状態異常も発生させる。多段ヒットするのが魅力。	
	ヴォルカノン	地面から噴出する溶岩で敵を攻撃する。火球がちゃんと地上に落下しないと溶岩が出ないので注意。	
	フォーリング	天空から降り注ぐ隕石で敵を撃つ攻撃魔法。落着地点の見極めは慎重に。	
風	ウィンドカッター	風の刃で敵を裂く。射程と連射能力に優れるので使い込んでいこう。	P.161
	ミサイルシールド	風の流れで飛び道具をそらす補助魔法。防御力上昇。	
	アイスクラッド	放物線を描いて飛ぶ氷塊を敵にぶつける攻撃魔法。熟練度が上がって冷気が出るようになれば強力。	
	トルネード	進路上のもの全てを巻き込む竜巻を発生させる攻撃魔法。敵が一直線に並んでいれば……。	
	フリージング	敵を氷結させる攻撃魔法。単体用では最高の攻撃力を持つ。ボス戦などに。	
水	ディスポイゾン	解毒の魔法。熟練度が上がると予防もできるので使い込んでおこう。	P.162
	スクリーン	水の幕で炎を防ぐ魔法。一見地味だが火を使う敵が多いので意外に重宝。	
	フォンテイン	水柱で敵を攻撃する魔法。短距離ながらロックオン可能なので便利。	
	キュア	最高の回復魔法。HPと状態異常を同時に治癒。	
	ウォーターレイ	敵を追尾する高圧水流を撃つ。複数発射されるので非常に強力。	
光	ライト	暗所を照らし出す明かりの魔法。使用頻度は低め。	P.163
	ライトニードル	貫通能力を持つ光弾を放つ攻撃魔法。ファイアーボールを強化した感じ。	
	フラッシュバインド	光の剣で敵を串刺しにする単体攻撃魔法。高威力。	
	ライトニングボルト	上空から電撃を降らせる攻撃魔法。爆発の追加ダメージが非常に強力。	
	フラッシュ	追尾能力のある光弾を何発も発射する強力な攻撃魔法。後半の強敵相手に使いたい。	
闇	ダーク	周囲を闇に閉ざす。敵の視界を狭める効果がある。	P.164
	イラプション	自分の目前に闇の爆発を発生させる。自爆しやすい。	
	トランスファー	魔力を体力に転換する補助魔法。使いどころが難しい。	
	ブラインドミスト	闇の霧に敵を巻き込む。攻撃範囲が大きめなので命中させやすい。多段ヒットもする。	
	ダークネスボム	闇の力がこもった浮遊機雷を設置する。低速だが追尾力あり。多彩な使い方ができる。	

魔法の性能を左右する軌道形態

魔法は攻撃と補助魔法によって効果範囲に違いがある。補助魔法は主人公に対して発動するが、攻撃魔法は基本的に画面中央に向かって発射することになる。発射後の軌道は下のうちAからCのいずれか。ここからさらに発射後に拡散するもの、画面中央に発射後に敵を追尾するものなど、細かく分けることができる。中央に投射するタイプの魔法のうち何種類かは下に地面がないと発動しない。場合によってはムダ撃ちになるので注意しよう。

武器攻撃とは違い、直撃だけでなく着弾後の爆風でもダメージを与えられる魔法もあるので、有効利用しよう。

A 直進



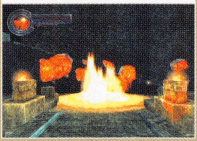
前方に向かって魔法弾を発射するもの。画面前方に直進したあと、拡散するものもある。

B 追尾



敵に向かって追尾していく。どの魔法も消費MPは高いが、命中率は抜群。

C 画面中央



画面中央で魔法が発動するもの。着弾地点を中心にさらに効果が広がるものもある。

D 本人



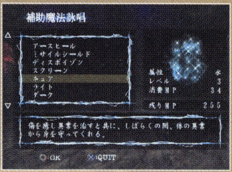
主人公自身に効果があるもの。補助魔法はすべてこのタイプに属している。

魔法レベルを上げるには

武器と同じく、魔法も使い込むことでレベルが上昇していく。魔法レベルは3段階あり、上昇すれば攻撃力が上がるだけでなく、射程範囲が広がったり、毒などの特殊効果がプラスされていく。魔法レベルの溜まるスピードは攻撃魔法と補助魔法で異なり、攻撃魔法は敵に当たるごとに1の経験値を、補助魔法は効果が発揮されるごとに3の経験値を手に入れることができる。両魔法とも経験値が50まで溜まるとレベル2に、150まで溜まるとレベル3に成長する。また、補助魔法のうち、回復魔法のアースヒールとキュアだけは攻撃魔法と同じ扱いになっていて、HPが減った状態から実際に回復させた回数1回につき1ずつしか経験値が入らない。



攻撃魔法のレベルを上げるのは武器よりも厳しい。ひたすら使い続けよう。



レベルが上がると攻撃力が増すだけではなく、特殊効果が追加されることが多い。

ADVICE

魔法使用時の注意点

魔法は基本的に敵味方関係なくダメージを与えるため、主人公自身が巻き込まれることも少なくない。特に爆風でもダメージを与えられる魔法は、敵が近くにいる状態で発射すると、敵に魔法が直撃したあとの爆風が主人公を襲ってくる。画面中央にエネルギー球などを発射する魔法も、部屋に障害物などがあると敵に当たる前に炸裂することが多いので注意したい。

また魔法や魔法剣、レベルが3になり衝撃波を撃てるようになった武器の装備変更を行うと、MAGICゲージが0に戻ってしまうので状況を考えて変更しよう。



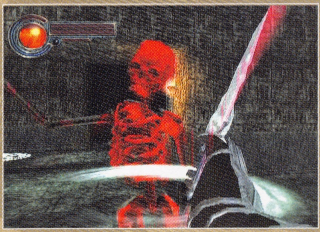
魔法を切り替えると、MAGICゲージは一度0に戻されることになる。



敵が近くにいすぎるときに魔法を使用すると、自らも魔法の被害を受ける。

実戦への応用
Expert Battle

戦闘の占めるウェイトが大きいキングスフィールドでは、効率よく戦うことこそクリアへの近道だ。武器や魔法の基本的な使い方については解説してきたが、いつも基本通りの戦い方が通じる敵ばかりではない。武器や魔法を単独で使うだけではなく、地形や環境、アイテムなど様々な要素を組み合わせることが効率よく戦う秘訣なのだ。同士討ちさせるために敵自身を利用することだってできる。強敵相手でも、あきらめず攻略法を考えよう。



魔法と武器のコンビネーションアタック。敵に反撃のチャンスを与えず、一気にたたみかけよう。

代表的な敵との戦い方

敵を楽に倒す一番のポイントは、弱点となる属性の攻撃を行うことだ。同じ武器や魔法ばかり使っていると武器･魔法レベルこそ上がりやすいものの的確に弱点を突くことができない状況が発生する。これを防ぐには、属性別に攻撃力の高い武器を持つようにしよう。敵によっては特定の属性以外ではまともなダメージを与えられないこともあるので、効率の問題以上に重要になってくる。

また、モーションによっても命中させやすい攻撃とそうでないものがあるので、武器や魔法ごとのモーションをしっかり覚えておくことも大切になる。特に小さい敵や飛行型の敵はモーションの差が大きく影響するので、戦いにくいと感じたら威力よりも当てやすさを優先して攻撃方法を選ぶのもひとつの手だ。

下では代表的な敵を例にとり、戦術の指針を示している。

■おもな敵との対応法

敵キャラクター	系統	有効な戦闘方法
	スケルトン、ハイスケルトン等	鎧を着たタイプは若干防御力が高いものの、ほかは一貫して殴属性に弱いという明確な特徴がある。大抵多数出現するので殴属性が高くとも振りの遅いハンマー系の武器を使うのは要注意。囲まれないように一体ずつ確実に倒すこと。斬属性は普通に効果があるので殴属性を併せ持つハンドアクスなどが効果的だ。矢は効きにくいので遠距離戦をするなら魔法に頼ることになる。
	オフディアン	距離を保つことを心がける。ライトニードルや光属性を持つボウ(45)などが効果的だ。接近戦をする場合は、麻痺耐性のあるスケイルメイル(58)を装備するといいだろう。地形やダッシュを利用して敵の視界の外に逃げると背中を向けるのでそのときが攻撃のチャンスだ。光以外の明確な弱点はないので、光系武器がないときは自分の使い込んだ武器を選ぶといい。
	アーチャー系	単体ならば飛び道具も簡単に回避できるので、特に問題はない。問題は多数出現した場合。直線的な動きでは集中砲火を受けるので、らせんを描きながら接近する。広い空間がない場合も、ジグザグ移動などで被害を最小限にしよう。一カ所に留まるのは危険なので威力が高い武器を選び、攻撃後はすぐに回避に移ろう。身を隠す地形があれば遠距離で撃ち合うのも手だ。
	飛行系	当然ながら接近戦は困難。追尾性能のあるオフディアンボウやフレイムウィップスが便利だが、慣れれば追尾性能のない飛び道具で対応できるので、最初に手に入る弓やファイアーボールを使って練習をしておこう。接近戦を強いられた場合は攻撃速度が速く縦に振る片手剣が比較的便利だ。頭上に留まられると攻撃しにくいので、敵を引きつけすぎないように。
	固定系	飛び道具を使えばほぼ一方的に攻撃できるが、動けない相手に矢やMPを消費するのがもったいないと思うなら接近戦だ。ただし固定系の敵は大抵状態異常などの特殊攻撃を持っている。周囲に別の敵がいる場合はそちらを先に倒しておくこと。ストゥールの密集地帯では毒を受けてもすぐに治療せず敵が片づいてから薬草と毒消し草を使うほうが安上がりだ。
	エレメンタリス各属性	種類ごとに弱点属性は異なるが、動作が大きく行動を見極めやすい点は共通。攻撃自体は素早いものの、攻撃の準備動作は目立つので前兆を覚えることが攻略の糸口だ。複数出現したときはまず敵の分断を考え、接近する相手と飛び道具を使う相手のグループに別れるように誘導しよう。狭い地形でハマり状態になりやすいので、状況次第では積極的に狙うのもいい。



冒険のヒント

Hint IV



ここは、悩める冒険者の救済コーナー。ゲーム中の行動や戦闘に関するわかりにくいポイントをまとめているので、チェックしてみよう。

行動編

Action

キングスフィールドはプレイヤーの意志次第で自由に行動できるという特徴を持っている。しかし、この自由度の高さゆえに行き先がわからなくなったり、次に何をすればいいのか悩むこともしばしばだ。操作を誤ってNPCを殺してしまい「この先、どうなってしまうんだ?」なんて不安に思うこともあるのではないだろうか。

ここでは、そんな行動時における疑問をまとめ、答えていこう。君の疑問が解消されるはずだ。

先に進めなくなってしまったんですが……

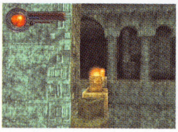
進行に詰まる原因は、仕掛けの謎が解けないか、行き先が分からなくなるかのどちらかがほとんど。ただし、大部分の仕掛けは、特定のアイテムを入手することにより解決できる。それには、冒険中に出会う人たちとの会話や石碑の調査などで情報を収集し、ダンジョン内をくまなく探索しなければならない。もし、出会った人たちとの会話内容を忘れてしまった場合はメインメニューの中にある「回想」を見ればそれまで会話した内容を見直すことができるので、チェックしてみよう。

行き先が分からなくなった場合は、行けないと思い込んでいる場所が実は通れる場所だったということもある。特に序盤はHP、体力などが低いため行動の自由が狭く、判断を間違いやすい。たとえば、集落にある井戸、扉に張られた板なども、HPと攻撃力が高くなることで突破できるようになり、新しい道が開けることもある。ここでは、序盤でつまずく場所を、ピックアップし紹介しよう。それでも詰まるようであるなら、マップ攻略編(P.034)を参照してもらいたい。必ずヒントが隠されているはずだ。

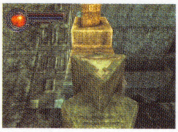
サンプル1 橋は架けた?

石の跳ね橋は中盤で頻繁に出てくる仕掛けのひとつ。最初は橋が上がった状態なのだが、橋の右にある台座に「橋架の石」をはめ込むことで、橋が降りてくる仕組みになっているのだ。そのため、先に進むためには橋架の石が必要になってくる。

橋架の石は、その直前に出てくるストーンガードの後ろの棚に隠されているので、弓や魔法でストーンガードを破壊して入手しよう。そうすれば、あらたな道が開けてくるはずだ。



橋架の台座に空いた穴に、アイテムをはめこんでみよう。



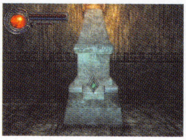
橋架の石を使ってみると、見事の橋を架けることに成功した。

サンプル2 開けていない扉はないか?

ゲーム中には必ず手に入れなければならないアイテムがある。神官の鍵もその1つで、その鍵で扉を開けなければ進むことができなくなる。もし、この鍵を持っているなら王の間を詳しく探索してみよう。

サンプル3 導杖を使ってみては?

渡の方陣で導杖を使用すると、杖と同色の導石が設置してある帰路の道標に移動できる。もしも、未使用の導杖があるなら、迷わず使ってみよう。進むべき場所に移動できるかも。



まだ設置していないのに導石がある! ほかにも、こんなことがあるとしたら……。

NPCが死亡してしまったのですが……

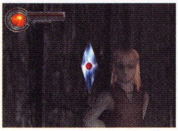
キングスフィールドでは登場するすべてのNPCを攻撃することができる。仮にNPCを全員殺しても、ゲームのクリアができなくなったり、バットエンディングに行き着くということもない。あくまでもプレイヤーの自由なのだが、あまりに非道な行いをすると情報収集が不可能になったり、イベントの発生条件が変わってしまったりと難易度が上がることが多い。まずは誰も殺さずにプレイし、ストーリーをすべて把握することをおすすめする。NPC殺害は、別の遊び方としてプレイするといいだろう。

また、下で紹介しているサンプルはNPCを殺した場合とそうでない場合の違いをまとめたものだ。死亡者によってイベントにさまざまな変化が現れる。詳しくは攻略ページで解説しているので、参考にしてもらいたい。

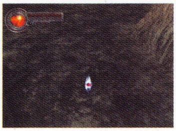
ここに紹介している以外にも、東の谷にいる犬、海底洞窟にいるオスト・ルキンは、殺すとアイテムを手に入れる場所が変更になり、鍾乳洞にいるロッド・リスゴーはイベントの進め方によって結末が変わってくる。何度もプレイしていろいろなことを試してみるといいだろう。

サンプル1 アデリーン・ジュネ

東の谷にいる女の子は殺したほうが展開が速くなるタイプ。通常にプレイしていくと、彼女の母親に渡した命の石のお礼に火の魔法石をくれることになる。しかし、このイベントが発生する前に彼女を殺すと、神殿付近にいるランドローラーが火の魔法石を落とすようになるのだ。序盤ですぐに火の魔法石を手に入れることができるため、採掘場に行かずに蜘蛛の巣を焼き払い、先に進むことができるようになる。かなり心は痛むが有効な方法ではある。



通常ルートでは採掘場をクリアしなければ、命の石を入手できない。



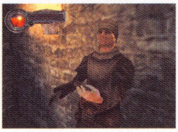
どのランドローラーから火の魔法石が出現するかはランダムだ。

サンプル2 エドミー・ラックレス

神殿内部（P.040）にいる盗賊エドミー・ラックレスは、今後も何度か出会う機会がある、殺すとのちのち厳しくなるタイプだ。神殿で彼に命の石を渡すと貴重な「からの器」を手に入れることができるが、彼を殺した場合でも同じアイテムが出現するため、一見、殺したほうが楽に思える。しかし、ここでエドミーを殺してしまうと、今後登場することはなくなってしまうため、のちにクリスタル系の防具などを購入することができなくなるのだ。



ずっと殺さないでおくと宝物殿の前でアイテムを多数売ってくれる。



エドミーを殺すとからの器が出現する。アイテム自体に違いはないが。

画面からの情報以外に攻略のヒントはありますか？

自分が行動する以外の音が急に聞こえる。それは、近づいてくるモンスターのうなり声や足音、こちらを狙う弓がきしむ音かもしれない。とくに画面が暗いときは、先の危険を知らせてくれるので注意しなければならない。

しかし、効果音が知らせてくれるのは危険なことばかりではない。右の写真でも紹介しているように、音を頼りにアイテムや隠し部屋を見つける、ということもあるのだ。

まず隠し部屋だが、これは隠し部屋への入口がある場所を歩くと、足音が「コツーン」というかん高い音に変わる。雷角の方は、折れた刀か風牙という武器を装備していると鳴る共鳴音を頼りに見つけるのだ。

このように、キングスフィールドでは効果音は立派な情報なので、しっかり聞こえる程度には大きくしておこう。



急に自分の足音が変わったら、足下を調べてみよう。隠し部屋があることも。



地中に隠された雷角を発見。剣同士の共鳴を利用しなければ見つけられない場所だ。

戦闘編
Battle

戦闘を楽しむ方法は数多くある。たとえば、レベルの低い状態で強い敵と戦い、計算しつくした戦法だけで倒していく。または、レベルを最大限にまでアップさせ、立ちはだかるすべての敵をガンガンなぎ倒していくなどだ。しかし、実際に低いレベルで強い敵を倒すにはどうすればいいのだろう？ 効率よくレベルを最大まで上げたいが、いったいどこで戦えばいいのだろう？

このような疑問に答えるのがこのQ&A戦闘編だ。敵を倒すためのテクニックやお金、経験値の稼ぎ方、さらには魔法レベルの上げ方までフォローしている。

ダメージを受けず敵を倒す方法があれば教えてください

つねに状況が変化するなかで、敵の攻撃をいっさい受けずに倒すことは難しい。もっとも安全な戦い方といえば、敵に近づかず魔法、弓などで敵を倒すこと。しかし、MPや矢の本数には限りがあるため、ボス戦などの限られた戦闘には有効だが、普段から使っていくのは厳しい。

そこで、重要になってくるのが、「敵に近づきながらも受けるダメージは軽く、かつ簡単に敵を倒せてしまう方法があるのか？」ということだ。

ここに、弱い敵やボスなどに広く仕える有効な戦い方を3つ紹介するので、戦いのときの参考にしてほしい。

ポイント1 初級編 回り込み斬り

敵の側面に回り込み、攻撃を行うという戦法。まず、方向キー右とL1ボタンまたは方向キー左とR1ボタンを同時に押して円を描くように移動し、敵の側面に回り込む。このときは、ダッシュを使ってでも側面、背後を取るように。いったん有利な位置を確保したら、回り込みを続けながらPOWERゲージが溜まるのを待てばいい。

横方向まで攻撃できる敵は多くないので、序盤はこの戦法で乗り切ろう。



どんなモンスターでも、不用意に正面から近づくのはあまりにも危険だ。



側面につけたら回り込みでポジションを維持。ゲージを溜めて攻撃だ。

ポイント2 中級編 踏み込み斬り

ヒット&アウェイの発展系。攻撃力とスピードを両方兼ね備えた攻撃だ。攻撃のために間を詰める際にダッシュを使うと、POWERゲージが減少してしまい、いざ攻撃したときのダメージが期待できない。そこで、ダッシュで近づいてから攻撃するのではなく、攻撃を出してからダッシュするようにするのだ。

こうすれば一気に間合いを詰めることができ、振っている途中の武器で相手を攻撃することができる。攻撃範囲の広い敵への対抗策としても有効だ。



敵の攻撃をかわしたときがチャンス。武器を振ってからダッシュだ。

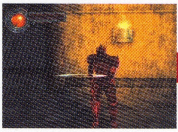


ナイフなどの振りの速い武器でないかぎり、確実に攻撃できる戦法だ。

ポイント3 上級編 魔法を交えた連続攻撃

初級、中級の攻撃ができるようになれば、今度は、魔法を交えて攻撃することも考えよう。まず魔法で敵にダメージを与え、その硬直時間に踏み込み斬りを打ち込むのだ。もし、ボスのようなタフな敵と戦っているなら、攻撃が当たると同時に武器を弓に持ち替え、離れ際に1発撃ってやるのもいい。

魔法攻撃



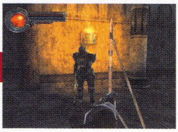
まずは魔法で牽制。ウインドカッターを撃って敵の動きを止めよう。

武器攻撃



踏み込み斬りで追い打ち。すぐにバックダッシュで離脱しよう。

射撃



強い敵ならここで矢を撃とう。MAGICゲージをためる時間稼ぎにもなる。

お金や経験値を楽に稼ぐ方法はありますか？

ゲームを進めていくうえで、避けては通れないのが経験値とお金の存在だ。レベルを上げず、何も買わないといったストイックなプレイをしていない限り、どちらもあればあるほどありがたいものだ。

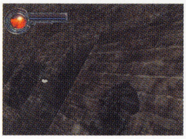
経験値稼ぎに便利なのは、敵が無限に登場するエリア。敵のなかには1度倒してしまうと、2度と出現しないものもいるので、普通に冒険を続けていると獲得できる経験値は限られてくる。そこで有効なのが、ポイント1で紹介しているクワイヴだ。通常にプレイしていると厄介な場所だと思い避けて通るところだが、経験値を稼ぐには最適。レベルだけでなく武器レベル、体力（ボーナスアップ）を同時に上げることができる。

お金はポイント2のクロウを倒すのが効率がいい。序盤で行ける場所ということもあり、有効度は高い。

ポイント1　古の都二層西部 (P.084)

橋の上へと炎の矢を発射しているクワイヴ。橋を渡る際は非常に厄介な敵なのだが、経験値を稼ぐ上では非常に効率がいい。倒しても瞬時に復活するため、タイムロスなく敵を倒すことができるのだ。

ただし、このエリアの奥にいるクワイヴマスターを倒してしまうと、ここのクワイヴも消えてしまう。武器レベルなどを上げるにも最適な場所なので、よく考えて倒そう。



クワイヴの火の矢に当たらない場所から、一方的に攻撃しよう。

ポイント2　石掘の墓場 (P.046)

序盤でお金を稼ぐには、クロウが無限に出現する石堀の墓場が最適だ。実はこのクロウはかなりのお金持ち。1羽で最大100Gものお金を落としてくれるのだ。しかし、クロウは木や建物の上にしかいないので、通常武器では倒せず魔法や弓矢を使用しなければならない。弓を手に入れたあとに、矢を大量購入してくると効率がいい。なお、矢は古の都三層西部(P.058)で購入できる。



矢や魔法を外してしまうと効率が悪い。自分の腕も稼ぎにかかってくるのだ。

魔法レベルが上がりません！

魔法をレベルアップさせるには、同じ魔法を繰り返し使う必要がある。ただし、攻撃魔法は敵にダメージを与えなければならないし、回復魔法はHPを最低1、ディスポイズンは毒を回復させなければレベルが上がらないのだ。HPが徐々に減っていくボーンハンドがあれば回復魔法のレベルアップが容易になるので、手に入れておきたい。

そのほかの魔法はとにかく使えばいいので、MP回復さえできれば簡単にレベルアップすることができる。

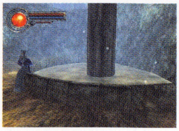


回復魔法は、MP回復場所近くでHPが徐々に減るボーンハンドを装備して使いまくろう。

ポイント　魔法レベルアップのオススメポイント

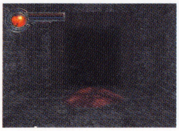
各魔法のレベルを上げやすいポイントを紹介しよう。聖樹の森はすべての基本となる場所で、王の間下層や、古の都二層北部でMPがなくなったらすぐにここに戻るようにしよう。なお、二層西部と聖樹の森を行き来するには、二層の西側の橋を降ろし、中央塔に導石を設置しておくといい。

聖樹の森



MP回復の泉がある。ディスポイゾン以外の補助魔法はここで。P.066参照。

王の間下層



スライムの上で毒を受け、ディスポイゾンで回復だ。P.068参照。

古の都二層西部



攻撃魔法はクワイヴで。二層中央塔の帰路の道標を活用しよう。P.084参照。

人物紹介

Characters

主人公イクスが、旅をつづけていくと、行く先々で
さまざまな境遇の人間と出会うことになる。ここでは、
イクスが出会う人物について紹介する。

ウォーゼ・タフト　墓守の老人



集落跡と墓場とを繋いでいた吊り橋が途切れたため、自分の家に帰れなくなってしまった老人。妻が家で待っているらしく、帰る方法を探している。主人公イクスと出会ったあと、マシューから墓守の地図を買い取り、地下墓地を抜けて石掘りの墓場へ帰っていく。

ベオ・モルディン　商兵



遠征隊の補給部隊に所属していた兵士。部隊の人間が皆魔物に取り憑かれてしまい、1人怯えながら小部屋に隠れている。主人公イクスが周囲のモンスターを倒して訪れると、補給物資を売ってくれるだけでなく、ストーンガードを倒した仲間の弓を譲ってくれる。

アデリーン・ジュネ　少女



母親の病気を治すため、カルザイトからこの地を訪れた一家の娘。母は病で床に伏し、父は命の石を掘りに出たまま戻って来ない。彼女は、犬と一緒に父の帰りを待ち続けている。もしも母を助けることができれば、彼女が見つけたという光る石をくれるらしい。

エミル・エト　神官



聖樹の森にひっそりと住んでいる森の民の女性。森の番人である巨人の世話をし、守り続ける役目にある。一族の多くがこの地を去ったなか、最後の生き残りとして留まっている。番人の世話を使命としながらも、魔物で溢れる森の懐に雫を取りに行けず嘆いている。

エドミー・ラックレス　盗賊



伝説の大盗賊、千の鍵ツワイクを追って古の都を目指している盗賊。ツワイクですら持ち帰ることの出来なかった「森の至宝」を狙っており、古の都の入口がある神殿まではたどり着いたが、その先にいる魔物に手こずり、先に進めずに足止めをくらっている。

デリン・ガンドル　修理屋



たった一人生き残った土の民の鍛冶師。氷風の祭器に呑み込まれ、錯乱した土の民の長オリン・アザガルによって、氷漬けにされていた。目覚めてからは、起こった出来事に嘆きながらも、魔物に立ち向かうイクスのために武具を鍛えようと協力してくれる。

ジョルジ・カリエフ　負傷兵



遠征隊の兵士。仲間と二人で脱走してきたが、相方は魔物に殺され、取り憑かれてしまった。本人も逃げる途中でヒュージスパイダーに襲われたものの、ヒュージスパイダーを癒しの祭壇に閉じこめ逃げ出してきた。そのときに持ち出した祭壇の雫を持っている。

ロッド・リスゴー　隠れ兵



クローゼ・イヒト率いる遠征隊に参加していた騎士。隊の全滅に遭遇したショックから、すべてを諦め、何事にも関心を無くしている。食料調達に行ったおりに見つけた卵を独り占めして食べているうちに、さらに空腹感を覚えるようになり……。

オルフ・オス　語り部



神殿の地下で暮らしている語り部。泉の魔導師オーソンのことについてやたらと詳しいが、自分の正体を明かそうとはしない。主人公イクスの行く手を後手後手で教えてくれるとぼけた老人だが、癒しの祭器を手に入れるために必要な解封の石を持っている。

セシル・バーレイ　門番



オフディアンに捕われ、門番としてこき使われている人間。オフディアンたちを恐れていながらも奇妙な品々を集めることに熱中しており、彼が欲しがっているものを持っていくと、門を開けてくれたり貴重品と交換してくれたりする（P.155参照）。

マップ攻略編

Map Capture



ページの見方

Introductory Notes

ここは、マップと進行手順、具体的な攻略方法について紹介していく。ゲームの自由度を損なわないようある程度情報は絞っているが、参考にしてほしい。

解説

Guidance



1 ゲームマップ

紹介しているエリアと、ゲーム内で入手できる「墓守の地図」「盗賊の地図」「土の民の地図」「魔物の地図」との対応を示している。各章冒頭の全体マップと合わせて、現在位置の把握に役立ててほしい。

2 エリア名

紹介しているエリアの名称。

3 エリアマップ

各エリアの攻略マップ。方角は上のほうが北になっている。アイコンの意味は次ページで紹介する。

4 データ

[敵データ]

このエリアに登場する敵の名前と、データ編（P.129）の参照ページ。

本書では、プレイヤーに冒険者としての気持ちを味わってもらうために、あえて隠し部屋の位置やアイテムの具体的な位置について表示していない。4のアイテムデータの中に記されているのに見つからないものは、そのマップの隠し部屋に隠されているかもしれない。どうか、すみずみまで探索してみてほしい。

[アイテムデータ]

このエリアで入手できるアイテムの名称と、データ編の参照ページ。武器と防具は同じ名前でも性能が異なることがあるので、武器は●で、防具は■で囲んだ数字で区別している。

[ショップデータ]

ショップで販売しているアイテムの名称と販売価格、データ編の参照ページ。❶2などの意味はアイテムデータと同じだ。なお、アイテムの買い取り価格はショップごと、アイテムごとに異なるので、本書では省略している。

5 フローチャート

進行手順の一例。本作は自由度の高いゲームなので、必ずしもこの通りに進まなくてもいい。チャートの青い部分はグッドエンディングへ到達するために必要なこと、灰色の部分は基本的な進行ルートを示す。

なお、P.128で最短ルートについて紹介しているので、普通の攻略をやりつくしたプレイヤーは参照してほしい。

6 攻略ポイント

仕掛けの解き方、敵との戦い方、そのほかの注意点など。特定の場所を説明してしている場合は、マップにアイコンを置いている。

◆章の区切りについて

ゲームのストーリーには章などの区切りは存在しないが、本書では物語全体の流れを把握する助けとなるよう、便宜的に「神殿外～古の都外苑」「古の塔三層西部～砦」「女王の宮殿～闇の異空間」の3章に区切っている。

マップの見方

扉
扉（鉄格子などを含む）の位置。基本的に調べると開くことができるが、イベントをこなすことが必要なもの、スイッチを入れなければならないものもある。対応する鍵が必要な場合は注釈をつけている。

宝箱
宝箱の位置。調べると中のアイテムを入手できる。対応する鍵が必要な場合は注釈で示している。一箇所に多数の宝箱が存在する場合は、注釈で紹介していることもある。入手可能アイテムはデータを参照のこと。

タル
タル、木箱、壺といった、破壊すると中のアイテムを入手できるものの位置。一箇所に多数が存在する場合は、注釈で紹介していることもある。入手可能アイテムはデータを参照のこと。

アイテム
地面に置かれているアイテムの位置。入手可能アイテムはデータを参照のこと。

スイッチ
扉を開けたり、トラップを解除したりするスイッチ。

帰路の道標
導石をはめる台座。意味は渡の方陣の説明を参照のこと。

渡の方陣
この上で導杖を使うと、対応する色の導石をはめた帰路の道標のもとへ移動することができる。

イベント
イベントが起きる場所を示している。

NPC
プレイヤー以外の人物の居場所。彼らと会話を交わせば、さまざまな情報が得られるだろう。ページ数は人物紹介コラムのページを示している。

ボス・中ボス
一般のザコ敵とは異なる、特別な敵の居場所。一部の中ボスは、あえて戦わなくても先に進むことが可能だ。ページ数はデータ編の該当ページを示している。

セーブ
セーブポイントの位置。

マップのつながり
分割されているマップのつながりを示している。

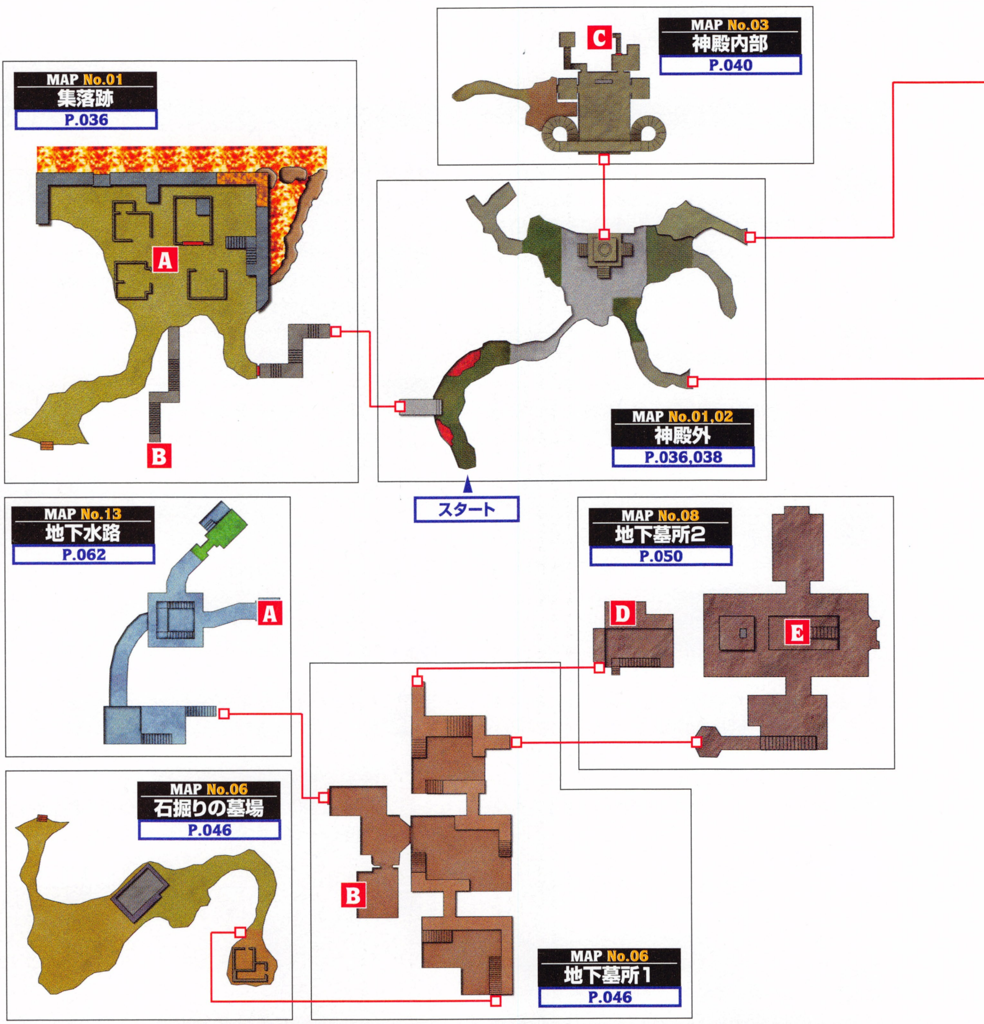
攻略ポイント
右ページの「攻略ポイント」とリンクしている。

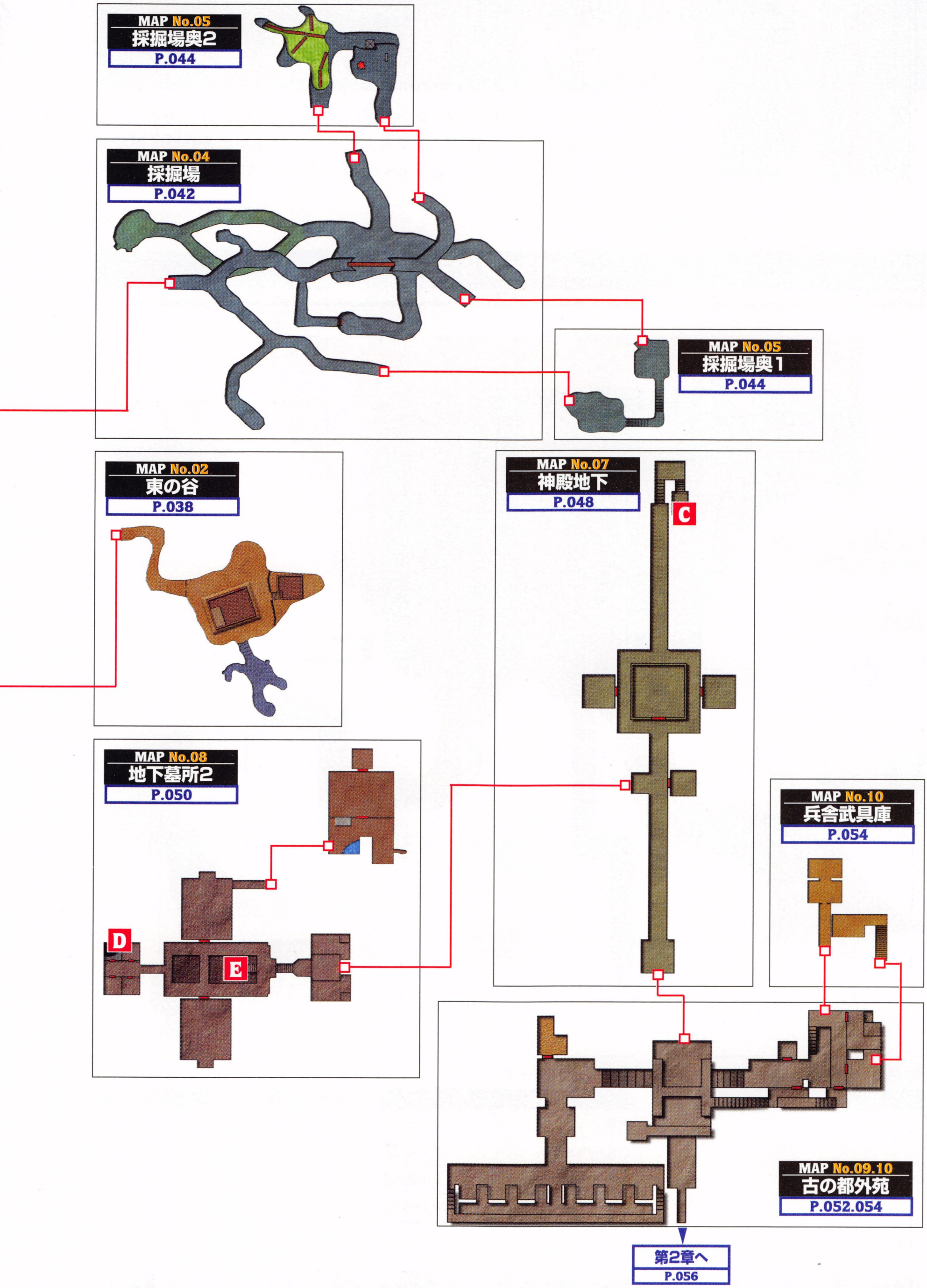
出入口
ほかのエリアとの出入り口。名称はエリア名、ページ数はマップ編の参照ページを示している。

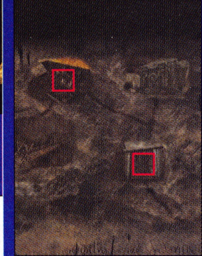
注釈
注意するべきこと、覚えていくといいことなど。

第1章 神殿外～古の都外苑

焼け落ちた家屋、魂を奪われたかのように座り込む兵士、そして荒れ地で蠢くモンスター。つねならぬ雰囲気が漂う世界に足を踏み入れた主人公は、かろうじて生き残った人々から情報を得ながら、かつてこの地を治めていた王の都へ進んでいくのだった。




MAP No.05
採掘場奥2
P.044
MAP No.04
採掘場
P.042
MAP No.05
採掘場奥1
P.044
MAP No.02
東の谷
P.038
MAP No.07
神殿地下
P.048
C
MAP No.08
地下墓所2
P.050
D
E
MAP No.10
兵舎武具庫
P.054
MAP No.09.10
古の都外苑
P.052.054
第2章へ
P.056



墓守の地図1

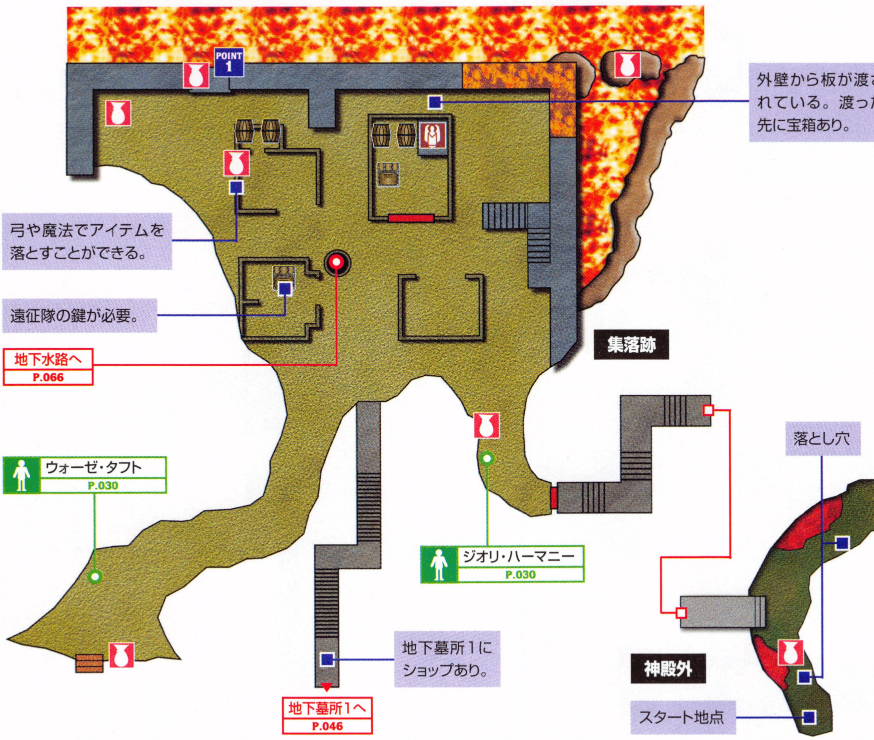


MAP No.01 Entrance of Shrine - Ruined Village

神殿外〜集落跡

スタート地点から進んで立て看板のある入口に入ると、集落跡にたどり着く。最初に訪れる場所だけあって地形はシンプル。セーブポイントがあるので序盤ではたびたび訪れることになるだろう。商人がいる地下墓所1の入口もここにある。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
マントラップ	P.177

アイテムデータ

名前	ページ
棍棒	P.136 47
レザーヘルム	P.143 49
レザーグローブ	P.148 94
レザーブーツ	P.150 115

名前	ページ
騎士の腕章	P.153
薬草×5	P.154
回復薬	P.154
魔力の糧	P.154

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

ジオリ・ハーマニーと会話する
↓
棍棒を入手する
↓
レザーグローブとレザーブーツを入手
↓
外壁を進み、崩れる床を崩す
↓
レザーヘルムを入手する
↓
ウォーゼ・タフトと会話する

罠に注意しつつ装備をそろえよう

スタート直後に訪れる場所だけあって弱い敵しか出現しないので、まずは操作や敵との戦いに慣れることを目標にしよう。しかし、最初は装備を一切持っておらず、商人から購入する資金もない。幸いなことに鎧と盾以外の装備は地面や宝箱の中から手に入るので、敵と戦う前に装備を集めるといいだろう。なお、集落の井戸から地下水路へ行くことができるが、落下すると130ものダメージを受けるため、実際に訪れるのはもっとあとになる。



素手で敵と戦うのは難しい。装備を手に入れるまでは戦闘を避けよう。

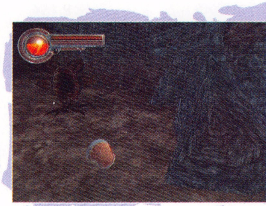
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 アイテム収集も危険と隣り合わせ

最初の目的は、周辺に落ちている装備を集めて敵と戦える状態にすることだ。しかし、**レザーブーツ**と**レザーヘルム**の周囲にはトラップがあり、ダメージを受ける危険が高い。序盤のHPが少ないうちは死亡する可能性もあるので、慎重に行動しよう。

レザーブーツは、溶岩に浮かぶ岩場を渡って行った先にある。溶岩に落ちると死亡してしまうので、足もとに視線を合わせ岩場から足を踏み外さないように移動すること。岩場を乗り移るときに落下してダメージを受けるので、HPをこまめに回復しながら進むといい。

外壁の上にある**レザーヘルム**は一見すると普通に取れそうだが、ここに近づくと床が崩れ落ちてしまう。地面に落下するとダメージを受けるので、少しづつ近づいて床を崩れさせ、そのあと取りにいくようにしよう。

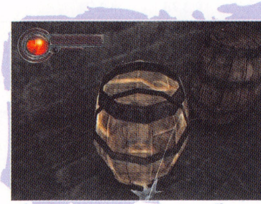


外壁を崩してレザーヘルムを地表に落とせば、安全に取ることができる。

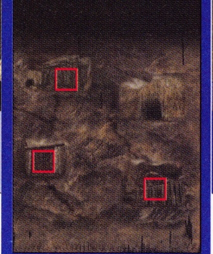
POINT 2 タルや木箱を破壊するには?

集落跡にあるタルや木箱。地下墓所1にある打ち付けられた板。これらを破壊するためにはある程度の攻撃力が必要だ。レベルが1では、たとえ**棍棒**を装備しても破壊できないのだ。しかし、これらを破壊することで手に入るアイテムも多く、できるだけ早く壊せるようになっておきたい。そこでオススメするのが、マシューの店(P.046)で購入できる**モーニングスター**である。

モーニングスターの値段は440ゴールド。これを購入するためには集落跡で拾い集めたアイテムを売却する必要がある。マシューの店の宝箱に入っている80ゴールド、そしてレザーの防具を全て売り払う、もしくは**レザーヘルム**と**レザーグローブ**、**回復薬**と**棍棒**を売るといい。**モーニングスター**を購入したら、隣の部屋に行ってタルを破壊しよう。その先の宝箱から**アイアンヘルム**が手に入るのだ。



モーニングスターならレベル1でもこの通り。アイテム集めがグッと楽になる。



墓守の地図1

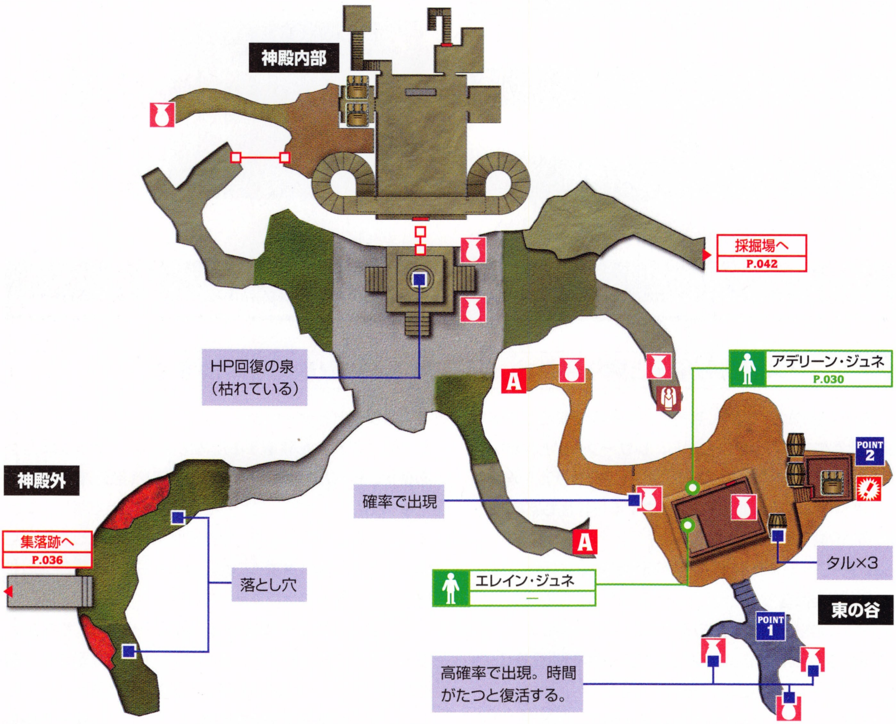


MAP No.02 Entrance of Shrine - East Valley

神殿外〜東の谷

神殿外〜東の谷は、最初に行うクエストの中心となるエリアだ。ここから採掘場などさまざまな場所へ行くことになるので、マップのつながりをしっかりと把握しておこう。また、徐々に敵も強くなっていくので薬草を常備しておきたい。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
ランドローラー	P.178
ランドローラー(赤)	P.178

■アイテムデータ

名前	ページ
ショートソード	P.131 8
木の盾	P.139 5
レザーベスト	P.146 72
増魔の腕輪	P.153
薬草×6	P.154
毒消し草(1〜)	P.154
魔力の糧×2	P.154
火の魔法石	P.157
100G	—

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

神殿内部に入る
↓
ショートソードとレザーベストを入手する
↓
東の谷へ向かう
↓
ジュネ母娘と会話する
↓
木の盾を入手する
↓
増魔の腕輪を入手する

採掘場へ向かう準備をしよう

神殿外は集落跡や東の谷、神殿内（P.040）、そして採掘場（P.042）へ進むための通り道と考えてよく、行うべきことは少ない。しかし、このエリアを探索すると棍棒よりも攻撃力が強く、振りも速い**ショートソード**などを発見できるので、ほかへ行く前に探索し、装備を整えておくといいだろう。また、神殿入口付近では**薬草**を2つほど拾うことができる。魔法などによるHP回復手段がない序盤では貴重な回復アイテムなので、ここで取っておこう。



登場する敵はランドローラー。殴り系の攻撃に弱いので棍棒で攻撃だ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 毒消し草の入手を忘れずに

東の谷での目的はジュネ母娘との会話のみだが、ここではほかにも重要な手順がもう1つある。それは、**毒消し草**の入手だ。この先で行く採掘場には、毒を持つポイゾンスライムなどのモンスターとの戦いや、毒ガスが蔓延している場所がある。この時点では毒を消す魔法は使えないため、**毒消し草**が必要不可欠となるのだ。東の谷へ向かう道に生えているものはもちろん、東の谷の穴の奥にある4つの**毒消し草**も必ず入手しておくこと。この穴の中に生えている**毒消し草**の中には、時間が経つとまた生えてくる物もあるので活用しよう。

なお、この穴の中にはランドローラー（赤）が出現する。神殿外のランドローラーと似ているが、スピードが速いので、狭い穴の中では囲まれてしまい苦戦するだろう。うまく穴の入口に誘導し、1匹ずつ撃破するように。



洞窟の中は狭く、背後に回りにくい。距離を取り、背を向けたときに攻撃だ。

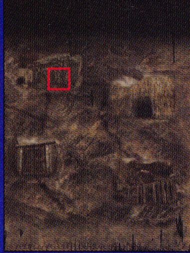
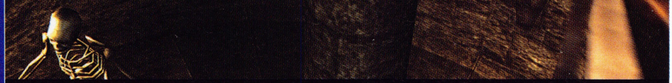
POINT 2 増魔の腕輪は優れもの

ジュネ母娘と会話をすると東の谷でのイベントは終了し、採掘場へ向かうことになる。ただし、この時点で**つるはし**や**モーニングスター**などの武器を持っている場合は、もう一軒の家に入っておくといいだろう。ここには**増魔の腕輪**というアイテムが置かれている。家の入口には木が打ちつけられているが、**モーニングスター**や**つるはし**を使えば、破壊して中へ進むことができるのだ。

これらの武器を持っていない場合は、採掘場で**つるはし**を入手するか、**モーニングスター**を商人から買ってから出直して来よう。先に石掘りの墓場（P.046）へ行き、**モーニングスター**を入手するのもオススメだ。ちなみに**増魔の腕輪**は装備すればMPが5倍になるという優れた一品だが、魔法を覚えていない状態で装備しても意味はない。いまはただの飾りといったところだろうか。



増魔の腕輪は高額で売却できるが、お金に困っていても絶対に避けよう。

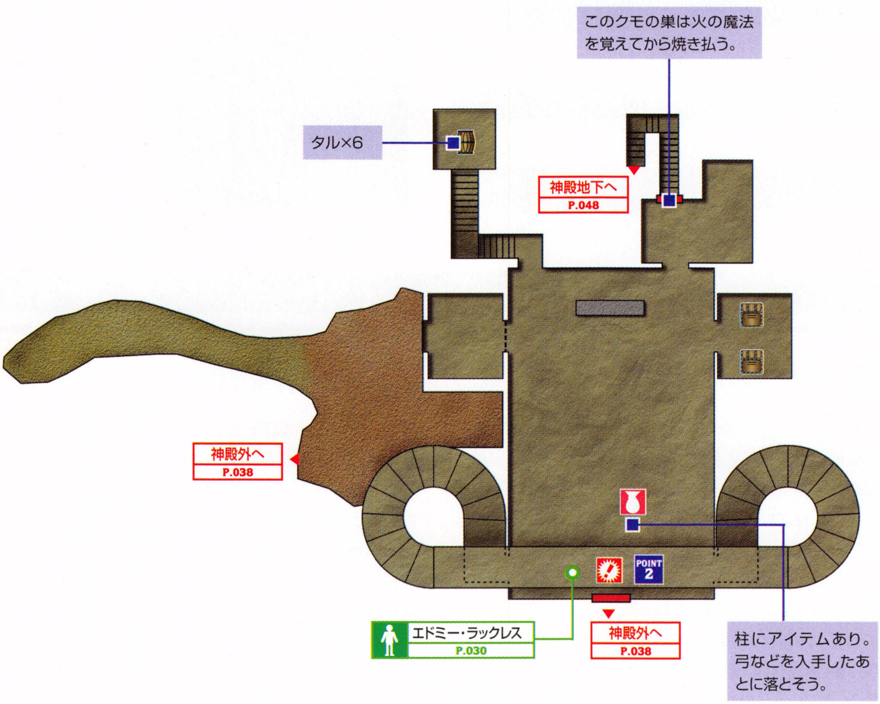
墓守の地図1

MAP No.03 Inside of Shrine

神殿内部

神殿内部には神殿地下へつながるルートがあるが、採掘場のイベントをクリアしなければ先へ進むことはできない。とはいえ、ここには序盤では手に入りにくい防具やアイテムなどが隠されているので、探索しておくのもいいだろう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
グリーンスライム	P.170
スケルトン(剣)	P.172
スケルトン(鎧)	P.172
スパイダー	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
レザーシールド	P.141 24
木の靴	P.149 102
妖精草の根	P.154
魔力の糧	P.154
竜涙の花	P.154
からの器	P.154

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

階段を上り2階へ

↓

盗賊エドミーと会話する

ショートカットを活用しよう

装備画面で設定できるショートカットは、補助魔法やアイテムを、スタートボタンで使用できるようにするという優れものだ。基本的にはアースヒールや薬草などの回復手段を設定しておけば問題ない。そのほかの使い方としては、各種の地図を設定しておくのがオススメだ。道に迷いがちな人や、1度クリアした場所を探索し直すときにおおいに役だってくれるだろう。

採掘場へ行く前にエドミーと会おう

この時点で神殿内部を訪れても特にイベントはないが、2階にいる盗賊のエドミーと話をしておくといい。というのも、ここで会話をすれば採掘場で手に入る**命の石**を**からの器**と交換してくれることがわかるのだ。このアイテムを使用する機会は当面ないが、神殿地下クリア後に役に立ってくれるので、それまで大事に持っていよう。なお、神殿内部にあるクモの糸で塞がれている扉は、火の魔法を覚えたあとに進めるようになる。



マップを隅々まで探索すれば、意外な場所を通れるようになることも……。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 どこかにレザーシールドが……

神殿内部のあるところに、**レザーシールド**が隠されている。東の谷で入手できる**木の盾**と比べると防御力が格段にアップするので、ぜひとも入手しておきたいところだ。ただし、**レザーシールド**を入手できる場所では2体のスケルトンを相手にしなければならない（そのうち1体は宝箱に潜んでいる）。狭い小部屋での戦闘になりダメージを受ける危険があるので、**薬草**や**回復薬**はいつでも使えるように準備しておくといい。

ここで登場するスケルトン（鎧）は、殴りに対して耐性を持ち、連続攻撃などの強力な攻撃も持っている。特に突き攻撃は非常にリーチが長く、前後の動きでは攻撃を避けるのは難しい。この攻撃は横の判定が非常に小さいため、横移動を使って敵の側面に回り込むように心がけると戦いやすいだろう。



スケルトンの突き攻撃は剣を持っている方向の反対側に横移動して回避!

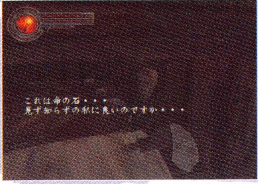
POINT 2 盗賊は殺害しないように!

ここでは間違ってもエドミーを殺さないように。なぜなら、彼はこのあと**命の石**との交換に**からの器**をくれるだけでなく、ゲームの中盤から終盤にかけて商人として再び会うことができるからだ。彼を殺すのは無意味なだけでなく、この先の展開を不利にしてしまうので、誤って攻撃しないように注意しよう。

なお、エドミーの反対側の柱の上にはアイテムがあり、弓や魔法などの飛び道具を当てれば取ることができる。

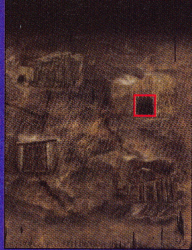


からの器をもらったあと、エドミーとは中央塔で再び出会うことになる。



命の石は採掘場に落ちている。彼と東の谷の母娘に渡すアイテムだ。





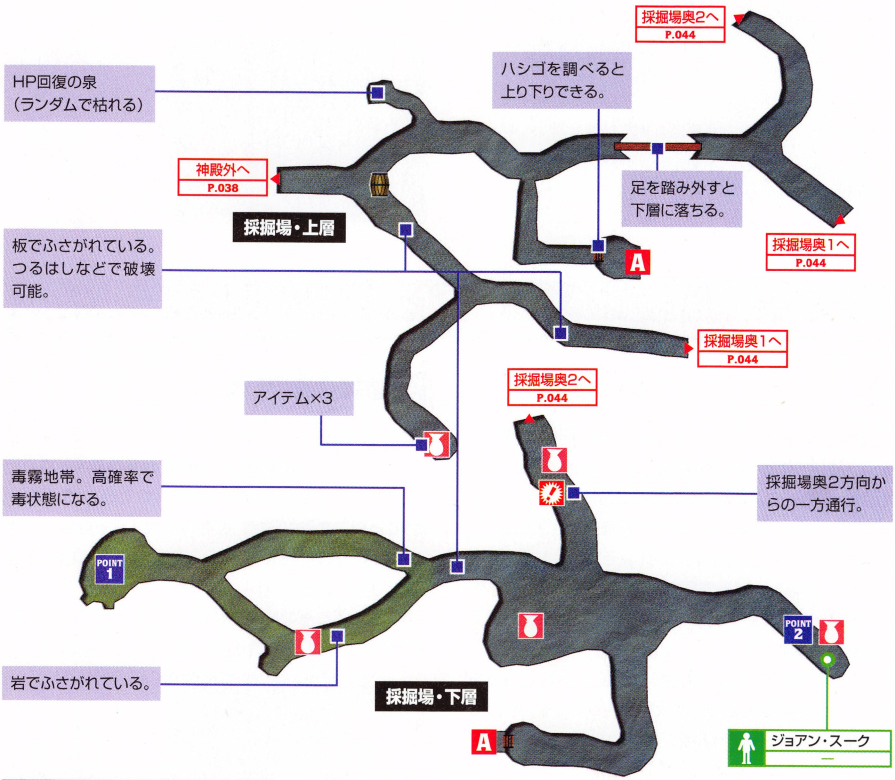
墓守の地図1

MAP No.04 Mine

採掘場

神殿に向かって右側にあるトンネルから、採掘場へ行くことができる。初めて2つに渡った階層を行き来することになるので、マップを見てしっかりと構造を把握しておこう。毒を受けやすいエリアなので、毒消し草も必須だ。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
グリーンスライム	P.170
ジャイアントバット	P.171
ストゥール	P.173
ポイゾンスライム	P.176

■アイテムデータ

名前	ページ
アームガード	P.146 74
薬草	P.154
毒消し草×2	P.154

名前	ページ
魔力の糧	P.154
剣石×2	P.155
命の石	P.156

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

ハシゴを使って下層へ降りる
↓
板で塞がれている通路に侵入
↓
通路の奥に進み、スライムを倒す
↓
沼の中から命の石を入手する
↓
いったん採掘場の外に出る
↓
ジョアンの近くで剣石を入手する

毒消し草をたくさん持っていこう

採掘場内はストゥールやポイゾンスライムといった毒のダメージを与えてくる敵が多いうえ、とどまっていると高い確率で毒状態になってしまうエリアも存在する。状態異常になる可能性が非常に高いので、**毒消し草**は必要不可欠といえるだろう。ただし、入口付近にいるグリーンスライムはアンチポイズンの能力を持つので、その攻撃を受けて毒を消すことも可能だ。HPを回復させる泉もあるので、体力回復はここで行うとよい。



回復の泉は枯れてしまうことがある。必要以上に飲まないようにしよう。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 命の石を手に入れよう

採掘場での目的は**命の石**を2つ入手すること。そのうち1つは採掘場奥へ進まなければ入手できないので、まずは下層の奥にある毒の霧エリアに落ちている物を探しにいこう。ただし、毒の霧エリアへの入口は板で塞がれてしまっている。**モーニングスター**を使えば板を破壊して先に進めるが、もし持っていない場合は、先に採掘場奥1(P.044)にある休憩所へ向かい、木材を破壊する性能を持つ**つるはし**を入手しておく必要がある。

毒の霧エリアに侵入したら**毒消し草**をいつでも使えるようにしておこう。なぜなら、ここでは止まっているだけで毒状態になることが多いからだ。なお、**命の石**は入口から見て右側の通路を奥に進んだ場所に落ちている。ダメージを極力避けるためにも、敵を無視してまっすぐ目的地へ進み、**命の石**を回収しよう。



行き止まりの場所には毒消し草がある。手持ちがなければ入手しておこう。

POINT 2 ジョアンに会い剣石を取ろう

命の石を求めてひたすら採掘を続けているジョアン。彼の足下には**剣石**が落ちているので、会話をするついでに拾っておくとよい。ちなみに、いったん採掘場から外へ出て再びジョアンの元に戻ると、少し前方に掘り進んでいるのがわかる。そのとき**剣石**をもう1つ手に入れることができるので、再度拾っておこう。

また、ジョアンのほかにも東の谷から**命の石**を掘りに来た男がいるが、出会うのは採掘場の奥へ進んでからだ。

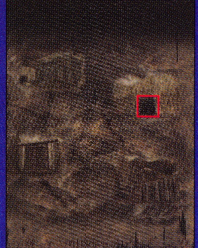


一度外へ出たあと再びジョアンに会うと、少し奥へ掘り進んでいる。



2つめの剣石を手に入れたあと、再び外へ出て会いに来ると……。





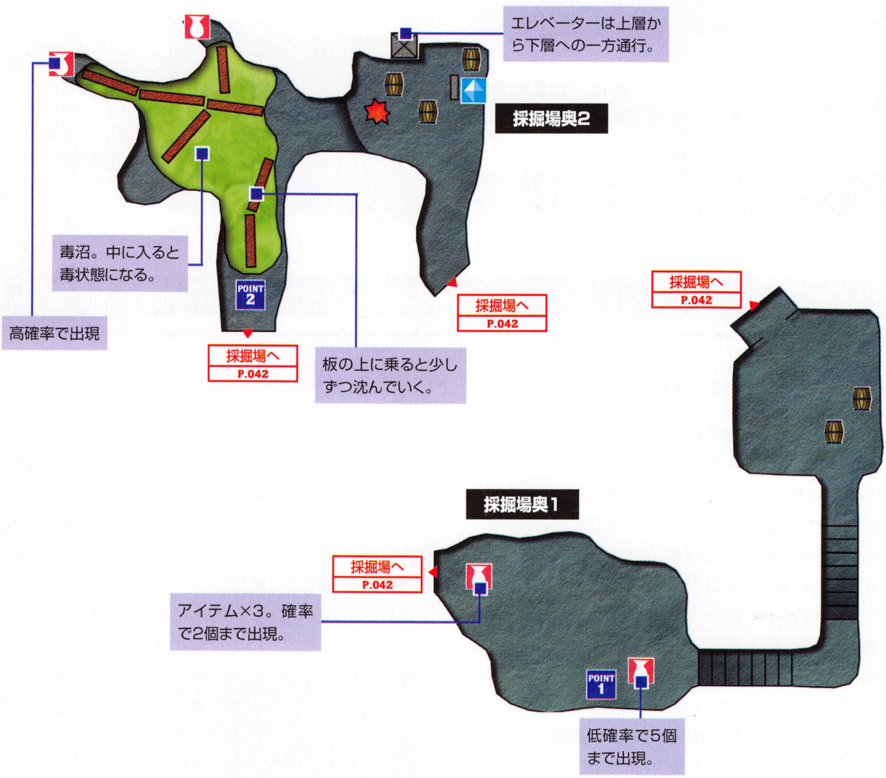
墓守の地図1

MAP No.05 Depth of Mine 1 - 2

採掘場奥1〜2

採掘場上層の丸太橋を渡ると、採掘場奥へつながる通路がある。このエリアは休憩所（採掘場奥1）と昇降機（採掘場奥2）の2つの部屋からなる単純な構成だが、命の石、つるはしという重要なアイテムを手に入れることができるのだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
ポイゾンスライム	P.176
リビングデッド	P.179

アイテムデータ

名前	ページ
つるはし	P.137 61
レザーブーツ	P.151 117
薬草×3	P.154

名前	ページ
毒消し草×4（復活）	P.154
剣石（1〜）	P.155
命の石	P.156

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

休憩所でリビングデッドを倒しつるはしを入手
↓
昇降機スイッチを操作し下層に降りる
↓
死体から命の石を入手する
↓
崩れた岩を登り、採掘場を出て東の谷へ
↓
[東の谷] 母親に命の石を渡す
↓
[東の谷] 少女と会話をする

マップは小さいがやることは重要

採掘場奥は2つの部屋から構成されている。ここでの目的は**命の石**と**つるはし**の入手。最初は休憩所へ向かい、リビングデッドを倒して**つるはし**を入手しよう。**モーニングスター**を持っていない場合は、これを手に入れて初めてタルや木箱などを破壊できるようになるのだ。これさえあれば採掘場の毒霧エリアへも行けるようになるので、かならず入手しておくように。また、**命の石**は昇降機の部屋の下層に落ちている。



命の石を入手した場所から崖を登れば、採掘場へ戻ることができる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 リビングデッドは斬りで攻撃

採掘場奥1の休憩所には、リビングデットという敵が登場する。これまでの敵よりも攻撃範囲が広く攻撃力も高いが、動きが鈍く、攻撃後のスキも大きいので、反撃のタイミングを覚えればそれほど恐くない。**つるはし**を左右に大きく振りかぶり横殴りしてくるので、攻撃が終わるまで距離を保ち、スキを見せたら近づいて反撃しよう。

このとき気をつけなければならないのが、敵が吐く毒液だ。この液体はしばらく地面に残り、踏むと毒状態になるので、足下に注意する必要がある。

こうしてリビングデッドを倒せば、**つるはし**が手に入る。これで**モーニングスター**を手に入れなかったプレイヤーも通路をふさぐ木の板や木箱、タルなどを破壊できるようになる。ただし、**つるはし**は重いうえに攻撃力も弱く、武器レベルをあげなければ武器としては扱いづらい。

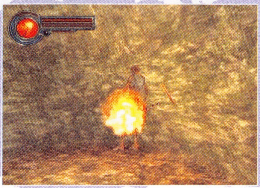


斬り攻撃に弱いので、ショートソードで攻撃するとダメージを与えやすい。

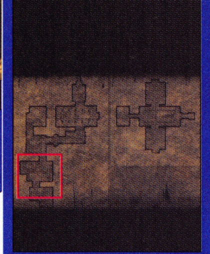
POINT 2 毒の沼はダッシュして抜けよう

採掘場奥2でレバーを操作してゴンドラに乗れば、2つめの**命の石**がある下層に降りられる。ただし、**命の石**を手に入れるには目の前に広がる毒の沼を渡らなくてはならない。沼に浮いている木の板を足場にすれば毒に触れずに渡ることができるが、板は徐々に沈んでいくので、ノンストップで一気に駆け抜けるよう心がけよう。ちなみに、**命の石**は向かって左側の奥に落ちており、その先から採掘場に戻ることができる。ゴンドラは一方通行なので、ここから採掘場へ戻ろう。

なお、ほかの板を渡りきったり、リビングデットを倒すと、アイテムを手に入れることができる。その中には集落跡で手に入れた物よりも性能がいい**レザーブーツ**もあるので、ぜひとも手に入れておきたい。HPや回復アイテムに余裕があれば、ぜひそちらにも回ろう。



火の魔法を持っていれば、遠距離からリビングデッドを倒すのも手だ。



墓守の地図2



MAP No.06 Catacombe 1 - Graveyard of Quarry Workers

地下墓所1～石掘りの墓場

商人マシューの店がある地下墓所からは、集落跡で壊れた橋の向こう側にある石掘りの墓場へと進むことができる。物語を進めるだけなら立ち寄る必要はないが、ここでは錆びた鍵やモーニングスターが手に入るのだ。

エリアマップ

Area Map

■敵データ

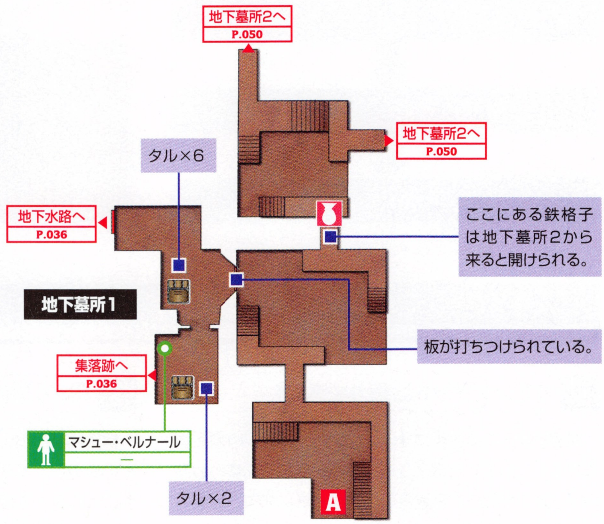
名前	ページ
グリーンスライム	P.170
クロウ	P.170
スケルトン	P.172
スケルトン(剣)	P.172
スケルトン(鎧)	P.172
リーパー	P.178

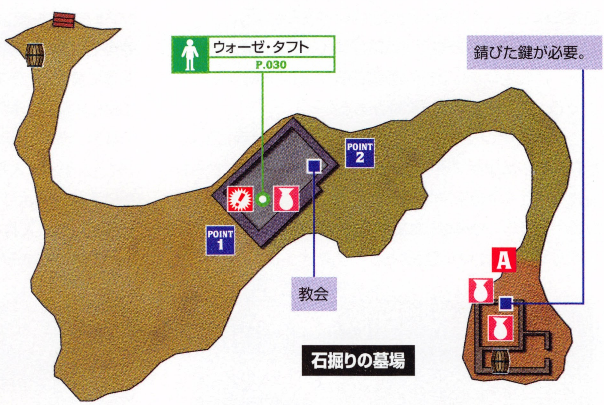
■アイテムデータ

名前	ページ
モーニングスター	P.136 53
アイアンメット	P.141 31
レザーアーマー	P.145 70
薬草×3	P.154
回復薬	P.154
剣石	P.155
墓守の地図	P.155
魔物の骨×2	P.155
錆びた鍵	P.156
解封の石	P.156

■ショップデータ

名前	価格	ページ
墓守の地図	2500	P.155
薬草	30	P.154
毒消し草	90	P.154
魔力の糧	300	P.154
風の魔法石	2500	P.157
ショートソード	180	P.131 9
モーニングスター	440	P.136 54
レザーシールド	790	P.141 25
アイアンメット	450	P.142 32
レザーベスト	220	P.146 73
アイアンブーツ	500	P.149 99





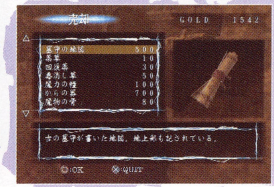
宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

- 地下墓所1でマシューと会話する
- ↓
- 石掘りの墓場へ行く
- ↓
- 教会でウォーゼと会話する
- ↓
- スケルトンを全滅させ錆びた鍵を入手する
- ↓
- モーニングスターを入手する
- ↓
- 地下墓所入口付近の家で墓守の地図を入手

地図や武器など役に立つ物が多い

このエリアは物語に直接関係のないところで、特に注意するべきことはない。石掘りの墓場で待ちかまえているリーパーは強敵で、うかつに近づくと大ダメージを受けてしまうので用心しよう。また、ここで入手できる**墓守の地図**を使えば、地下墓所全体のマップを見ることが可能だ。マシューの店で500ゴールドという高値で売却できるので、必要がなければ売ってもいい。ただし、買い戻すには5倍ものお金が必要なので、よく考えるように。



地図は必須アイテムではないので、お金に困っているなら売ってもいい。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 墓場のスケルトンを全滅させよう

集落跡から地下墓所1を経て、石掘りの墓場へ行くことができる。教会の中に入ると、集落跡の吊り橋付近で会ったウォーゼがいる。会話をすると「魔物をなんとかしてくれ」と頼まれるので、外へ出て地中から現れるスケルトンを全滅させよう。ここに登場するスケルトンは数こそ多いが、攻撃力も防御力も低いので、**棍棒**や**モーニングスター**など、殴り攻撃の強い武器を使えば容易に倒せる。

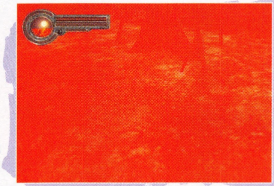
スケルトンを全滅させて教会に戻るとあらたにスケルトンが教会内に1体現れている。これを倒して死んでしまったウォーゼの近くに落ちている**錆びた鍵**を回収しよう。この鍵を使えば地下墓所入口近くの家で**墓守の地図**を入手できる。ちなみに、東の谷へ行く前にマシューの店で**墓守の地図**を購入していると、地下墓所の中でウォーゼが死亡しているというイベントを見ることができる。



墓場にいるクロウは、倒せば50～100ゴールドもの大金を落とす。

POINT 2 教会付近にいるリーパーの倒し方

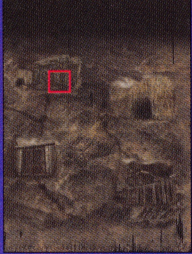
教会入口付近にいるリーパーの攻撃は、誘導性が強く前後に下がるという戦い方では避けきれない。たとえ背後や左右に回り込んでも、すべての範囲に攻撃してくるのだ。スケルトンと戦う体力を温存しておくためにも、なるべくダメージを受けずに退治しておこう。具体的には、敵が攻撃を仕掛けてくる前にダッシュで接近して一撃する。そのあとは手の動きを見て、手が地中に入ったら横移動で回避するのだ。



胴体についている手（枝）が地中に潜ったら攻撃を仕掛けてくる。



攻撃を仕掛けてきたら横移動+ダッシュで回避する。回避したら攻撃だ。



墓守の地図1

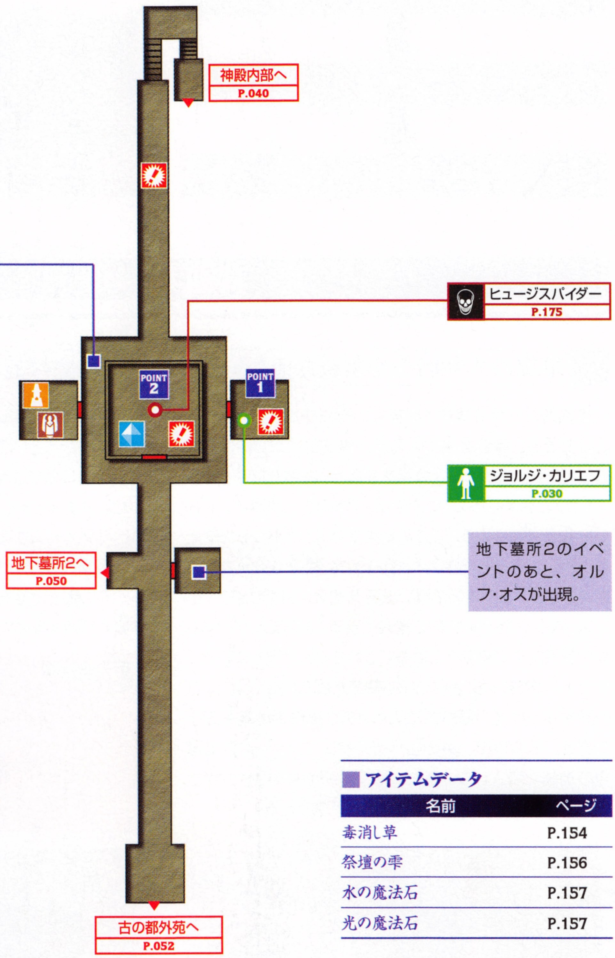


MAP No.07 Basement of Shrine

神殿地下

採掘場で入手した命の石を東の谷にいるエレイン・ジュネに渡すと、娘のアデリーン・ジュネから火の魔法石をもらえる。これを使うとファイアーボールの魔法を覚えることができ、神殿内部にあるクモの巣で閉ざされた扉を開くことが可能になる。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
遠征隊兵士	P.169
ジョルジ・カリエフ	P.172
スカラベ	P.172
スパイダー	P.173
ヒュージスパイダー	P.175

アイテムデータ

名前	ページ
毒消し草	P.154
祭壇の雫	P.156
水の魔法石	P.157
光の魔法石	P.157

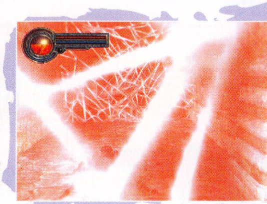
宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

神殿内部へ行く
↓
[神殿内部]蜘蛛の巣にファイアーボールを撃つ
↓
神殿地下へ行く
↓
祭壇を調べ、負傷兵ジョルジ・カリエフと話す
↓
祭壇の雫を祭壇の扉の右側にはめる
↓
ヒュージスパイダーを倒し水の魔法石を入手

巨大ボスとの戦いに挑もう

ファイアーボールの魔法を使えるようになると、蜘蛛の巣のため近づけなかった神殿内部(P.040)の扉を開くことができる。この先の神殿地下は地形が狭く、行うべきことも少ない。しかし、ここではヒュージスパイダーとの戦いがあるので、事前に**回復薬**や**薬草**をマシューの店で購入しておくといいだろう。ちなみに扉の先の通路にも蜘蛛の巣が張り巡らされているが、ファイアーボールで焼き払うことができる。



通路を塞ぐクモの巣は焼き払わなくても突破できるが、重の状態になる。

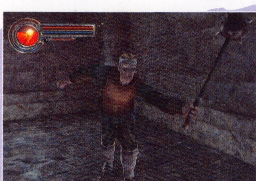
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 祭壇の雫を手に入れよう

神殿地下は、中央に大きな部屋が1つ、その回りに部屋が2つと地下墓所、兵舎に行く道がある。反時計回りで1つめの部屋にはセーブポイントがあり、その反対側の部屋には負傷兵ジョルジ・カリエフがいる。先に中央の部屋に鍵がかかっていることを確認していると、彼と話したときに**祭壇の雫**をもらえる。確認する前に話しかけてしまうと雫はもらえないが、確認後に再度部屋を訪れたときにジョルジはゾンビ化しており、彼を倒すことによって**祭壇の雫**を手に入れることができる。

なお、**祭壇の雫**はボスの待ちかまえている部屋に入るためのアイテムだ。柱に**祭壇の雫**と同じ形をした場所があるので、そこで使用しよう。

ただし、部屋の中にはヒュージスパイダーが待ちかまえているので、先にセーブなどを済ませておくこと。



会話して外へ出たあと、負傷兵カリエフはゾンビとなり襲いかかってくる。

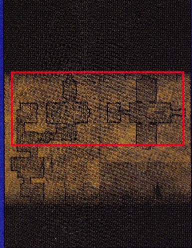
POINT 2 VS.ヒュージスパイダー

中央の部屋の入口に**祭壇の雫**をはめ込むと、扉が開くようになり、巨大グモ・ヒュージスパイダーの待ち受ける部屋に入ることができる。ヒュージスパイダーは天井に張り付いており、接近すると脚で、離れると糸で攻撃をしてくる。不用意に部屋の扉を開くと、途端に攻撃を受けてしまうので注意が必要だ。また、クモの糸の攻撃を受けると「重」状態になってしまうことがある。この状態では敵の攻撃をかわすことが困難になるので、すぐに状態異常を回復するアイテムを使おう。

正面から攻撃を仕掛けると反撃を受けるので、通常のモンスターと同様に背後からの攻撃が基本となる。背後を取ったら敵のお尻が画面の上に少し見えるぐらい視点を上げて攻撃を加えよう。すると回転して正面を向けるので、ダッシュと横移動で再び背後を取るといい。



この糸攻撃が重状態を引き起こす。回復アイテムが無いなら撤退も考えよう。



墓守の地図2

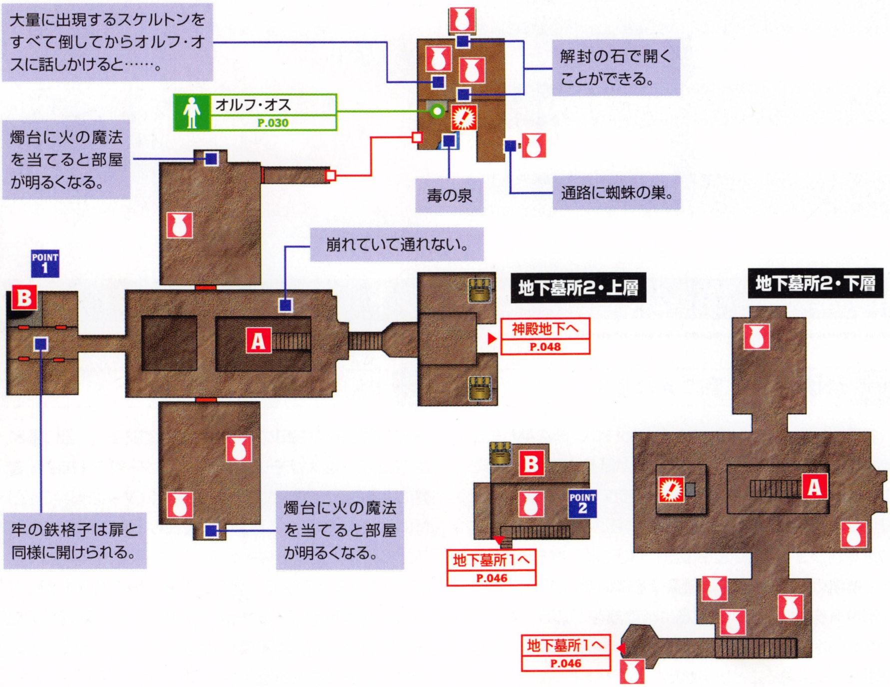


MAP No.08 Catacombe 2 - 3

地下墓所2

神殿地下の先にある地下墓所2は、以前に紹介した地下墓所1とつながっており、鉄格子を開ければ行き来できるようになる。集落跡への近道として便利なので、この鉄格子はかならず開けておくようにしよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
スケルトン(斧)	P.172
スケルトン(剣)	P.172
スケルトン(鎚)	P.172
スケルトンアーチャー	P.173
ストゥール	P.173
スパイダー	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
ショートソード	P.132 10
バックラー	P.140 18
ガントレット	P.146 77
アイアンブーツ	P.149 97
薬草×5	P.154
回復薬	P.154

名前	ページ
毒消し草	P.154
妖精草の根	P.154
魔力の糧×3	P.154
癒しの祭器	P.156
解封の石×2	P.156

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

牢屋から下層へ落ち、解封の石を入手

↓

鉄格子を開き解封の石を入手

↓

オルフ・オスのいる部屋で解封の石をセット

↓

部屋にいるスケルトンを全滅させる

↓

オルフ・オスと会話し解封の石を入手

↓

癒しの祭器を入手する

魔法も忘れずに取ろう

地下墓所でのおもな目的は**解封の石**の入手だが、ここでは盾や**光の魔法石**などのいろいろなアイテムが入手できる。すべての部屋を回ってアイテムを残さず回収しておこう。もし不要なアイテムがあるならば、集落跡への近道を利用していったん戻り、商人に売るのもいい。また、ここで手に入る**癒しの祭器**をヒュージスパイダーがいた部屋の祭壇に捧げれば、神殿外（P.038）に回復の泉が涌く。**からの器**を使えば、**回復薬**として携帯可能だ。



オルフのいる部屋にも泉があるが、これは毒の泉で飲むと毒状態になる。

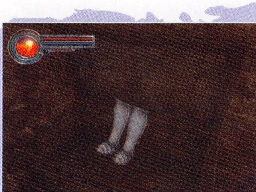
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 牢屋を開いて穴から地下へ

地下墓所に侵入したら、弓矢を持ったスケルトンアーチャーに注意しながら、いちばん奥にある牢屋に向かおう。ここの下層には、地下墓所1（P.046）へつながる通路と**解封の石**が2つあるのだ。

入口から見て右奥の牢屋に下へ落ちる穴があるので、そこへ飛び込もう。ちなみに落下時にはダメージを受けるので、HPが低下している場合は、事前に回復しておく必要がある。着地場所は、下層左側の小部屋だ。

地下牢から落ちたところは下の階の高台になっている。**解封の石**はそこを降りたところに置かれているが、高台の上の宝箱にはある防具が入っているので、先にこれを入手してから下へ降りるようにしよう。また、高台にはスケルトンアーチャーがいるので、落ちたら即座に接近し、攻撃を受けないうちに倒してしまいたい。



アイアンブーツは多少重いが、防御力は抜群。ぜひとも入手しておこう。

POINT 2 2つ目の解封の石を入手

2つ目の**解封の石**は、1つ目を拾った先の部屋に落ちている。この**解封の石**が落ちている目の前には鉄格子があり、これを開ければ地下墓所1と道がつながるので集落跡へすぐに戻ることが可能だ。**解封の石**を手に入れるついでに開けておこう。

こうして**解封の石**が2つそろったらオルフがいる部屋へ行こう。そこで扉に**解封の石**を2つはめれば、扉が開いて先へ進めるようになるのだ。

ちなみにオルフがいる部屋の隅に、**光の魔法石**が蜘蛛の巣に引っかかっているのを確認できる場所がある。この魔法石を入手するには、ファイアーボールを撃って蜘蛛の巣を焼き払えばいい。魔法石はヒュージスパイダーがいた部屋の近くに落ちるので、**癒しの祭器**を捧げに行くついでに拾っておくといいだろう。



癒しの祭器はヒュージスパイダーがいた部屋の中心で使えば、収められる。



盗賊の地図1

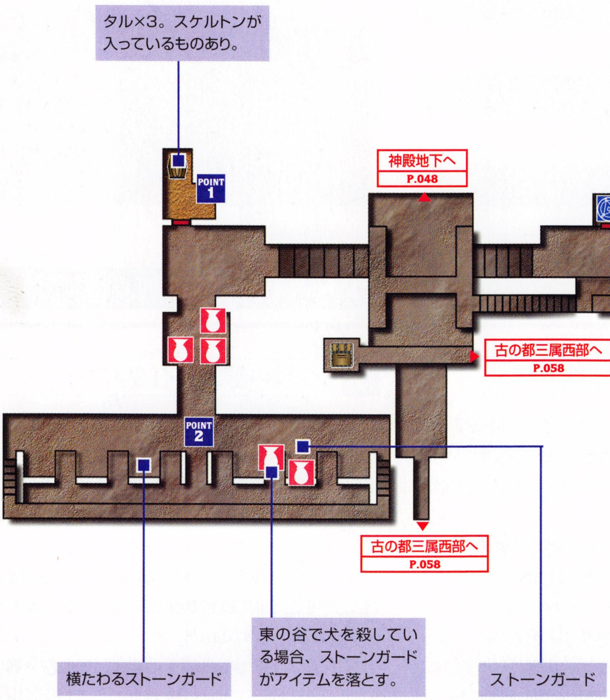


MAP No.09　Outer Gardens of Ancient City 1

古の都外苑1

神殿地下から続いている古の都外苑は、この先さまざまな場所へ行くための起点となる古の都へつながる道だ。ここでは、先へ進むためのアイテム入手のイベントがある中央部分からストーンガードの間でのイベントについて解説しよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
遠征隊兵士	P.169
遠征隊弓兵	P.169
スカラベ	P.172
スケルトン(剣)	P.172
ストーンガード	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
エレメンタルナイフ	P.134 (35)
ハンドアクス	P.137 (58)
ナイトブーツ	P.150 (109)
羽の魔よけ	P.153

名前	ページ
薬草	P.154
紅の導石(条件あり)	P.155
鉄尻の矢×3	P.156
戒めの冠	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

神殿地下から見て右へ進む
↓
ナイトブーツを入手する
↓
ストーンガードの間へ行く
↓
戒めの冠を入手する
↓
ストーンガードが入口を塞がないうちに脱出

トラップ解除と戒めの冠入手が目的

古の都外苑は、神殿地下側から見て右側のストーンガードの間と、左側の兵舎武具庫の2つに分けることができる。正面に進むと古の都三層西部へ進めるが、その前に矢のトラップの解除と**戒めの冠**というアイテムの入手をしなければならない。まずはストーンガードの間に進んで**戒めの冠**を獲得するイベントをこなそう。ちなみにファイアーボールでストーンガードを倒すことも可能だが、MP回復アイテムを消費することになるのでオススメできない。



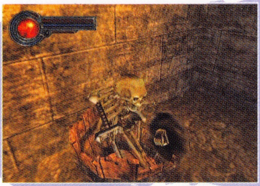
横たわったストーンガードは倒すためのヒントだ。よく観察しておこう。

攻略ポイント
Capture Point

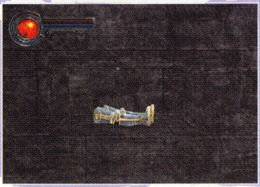
POINT 1 隠し扉を探し出せ

ストーンガードのエリアに到達する前に、扉が1つあるので入っておこう。ここにはタルが3つあるだけなのだが、なんとその内の1つにスケルトン（剣）がひそんでいる。少しビックリするかも知れないが、けっして強いモンスターではない。これから先もこのような罠があることを覚えておこう。

スケルトンを倒せばこの部屋には用はない……などと考えているようでは一流の冒険者にはなれない。不自然な部屋の形を見て、隠し扉がないか疑えるようになろう。



タルを壊すと、中にはスケルトンが。目の前で組み上がり襲ってくる。



ここのように、不自然な形をした部屋には隠し扉がある可能性が高い。

POINT 2 戒めの冠を取って逃げろ！

ストーンガードの間にある**戒めの冠**。フローチャートの項目でも触れたように、これは古の塔三層西部で使用することになるアイテムだ。ところが、このアイテムはストーンガードを封じ込めているもので、取ってしまうとストーンガードが動きだし、しばらくすると帰り道が塞がれてしまうのだ。そのため、**戒めの冠**を取ったら来た道をすぐに戻る必要がある。幸いストーンガードの動きは遅く、◎ボタンを押してダッシュすれば逃げることが可能だ。



逃げるのが間に合わず道を塞がれたら、いったん戒めの冠を元に戻そう。



ストーンガードをうまく誘導すれば、倒さずにアイテムを取ることも可能だ。


盗賊の地図1

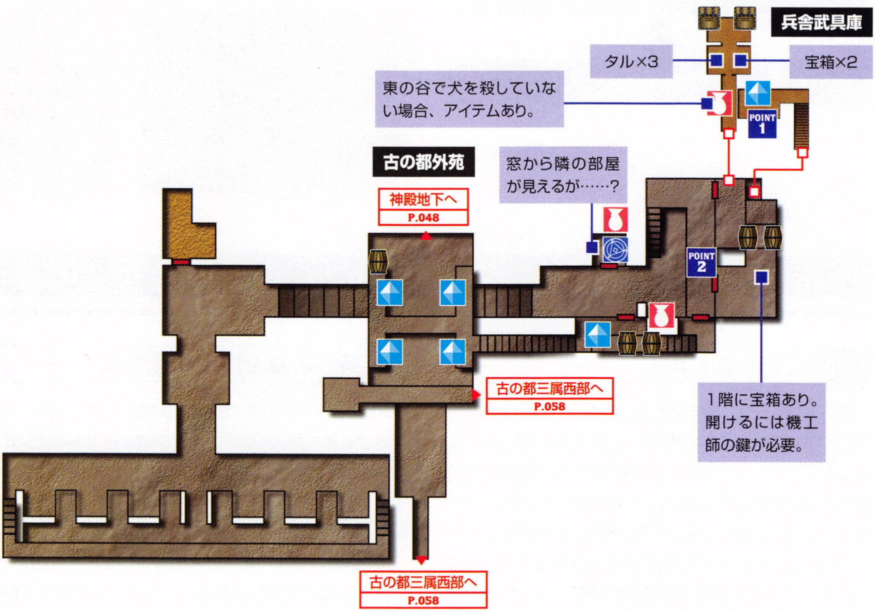


MAP No.10 Outer Gardens of Ancient City 2

古の都外苑2

古の都外苑の神殿地下から見て左側は兵舎武具庫とつながるエリアで、中央の矢のトラップを解除するにはここから二層に上がる必要がある。また、仕掛けを解けば紅の導石という帰路の道標を使ってワープするアイテムが手に入るのだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
遠征隊兵士	P.169
遠征隊弓兵	P.169
スカラベ	P.172
スパイダー	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
レイピア	P.134 32
バックラー	P.140 20
アイアンヘルム	P.141 29
フォースハンド	P.148 91
アイアンブーツ	P.149 98
薬草×2	P.154

名前	ページ
回復薬	P.154
毒消し草	P.154
愚者の実	P.155
紅の導石(条件あり)	P.155
鉄尻の矢×3	P.156

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

2階北東から兵舎武具庫に入る
↓
突き当たりにあるスイッチを入れる
↓
1階北東から兵舎武具庫に入る
↓
紅の導石を入手する
↓
矢のトラップを解除する

先へ進む前に導石の確保を

古の都の外苑から中央塔へ進むには矢のトラップが邪魔になるので、神殿地下から見て左側（マップでは右側）のエリアを進んで解除装置までたどり着かなければならない（P.052参照）。トラップを解除すれば中央塔へ安全に渡れるようになるが、この左側エリアには**紅の導石**というアイテムが落ちているので、必ず拾っておこう。ここにはほかにも防具などのアイテムがあるので、くまなく探索する価値はある。



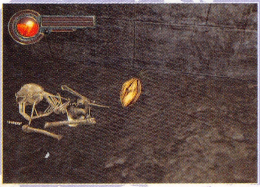
矢が止まったあとは、アイアンヘルムを取って扉から戻ればOKだ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 犬がいるところに紅の導石が

兵舎武具庫の入口にある鉄格子には、なぜか犬がおり、そこには**紅の導石**が落ちている。導石は、道標にはめておくと対となる色の導杖（**紅の導石**なら**紅石の導杖**）を使うことで石のところまでワープできるアイテムだ。この先の冒険の手助けとなるので、必ず入手しておこう。ただし、ここに導石が落ちているのは、東の谷（P.038）で犬を殺さなかったときだけだ。もし犬を殺してしまっていたなら、導石は外苑西側（P.052）にいるストーンガードが落とすことになる。

ここにある**紅の導石**を入手するには、2階の部屋にある階段から兵舎武具庫に入り、スイッチを操作して通路をふさいでいる鉄格子を開いてやればいい。また、兵舎武具庫では**アイアンブーツ**や**愚者の実**を手に入れることができる。やや見つけにくい場所にあるので、よく探索してみよう。

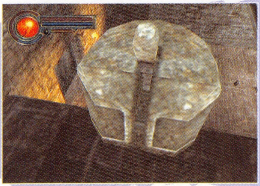


愚者の実の効果は、体力1上昇。持てる重量が上がるので即座に使おう。

POINT 2 トラップは二層に上がって解除する

次に上から降り注ぐ矢のトラップの解除をしなければならない。それには、古の都外苑へ向かう必要がある。解除装置は二層に4つあり、スイッチを操作すれば、それぞれに対応するトラップが停止する仕組みになっている。

ただ、この付近にうろついている遠征隊のゾンビ2体を倒しておかないと、トラップを停止してもすぐに元に戻されてしまうということには注意しなければならない。まずは敵を倒し、それからトラップを停止させよう。



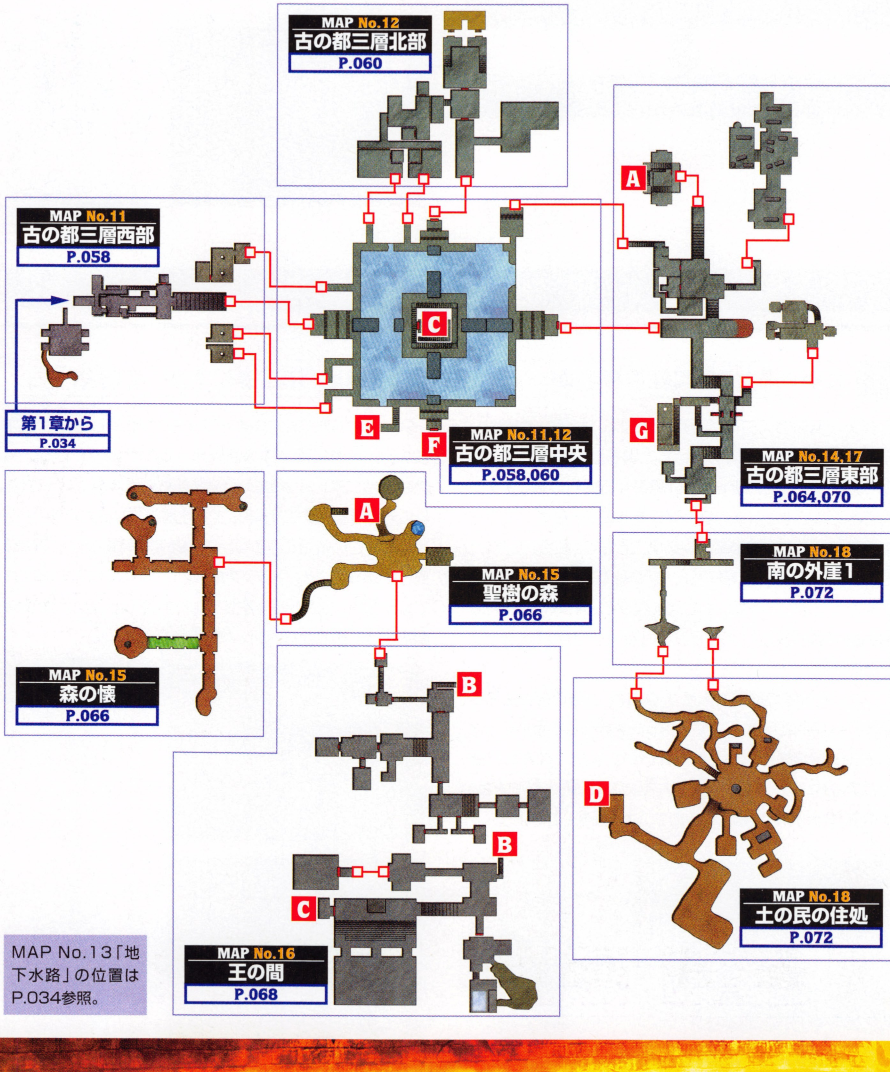
トラップを解除するレバーは全部で4つ。調べることで操作できる。



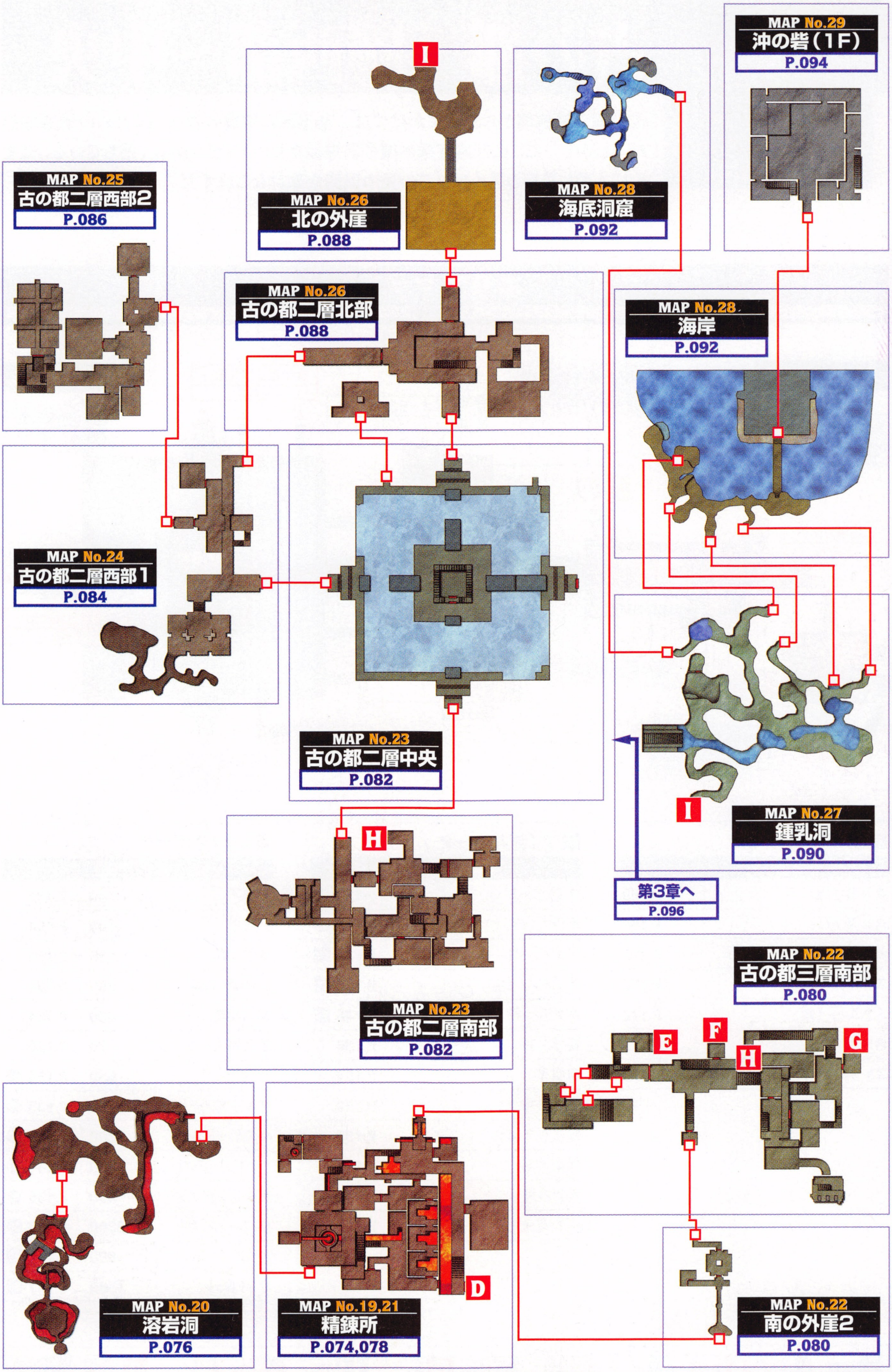
レバーを操作するとゾンビが元に戻す操作をする。このスキに攻撃だ!

第2章 古の都三層西部～沖の砦

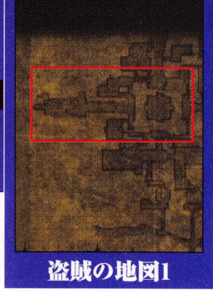
主を失った古の都に入っていく主人公。かつての栄華を忍ばせる壮大な建造物も、現在では奇怪な生命体が徘徊する魔窟と化していた。崩れ落ちた通路に行く手を阻まれながらも、主人公は一歩一歩進んでいく。やがて彼は、洋上に浮かぶ城塞を目にするのだった。



MAP No.13「地下水路」の位置はP.034参照。



I
MAP No.29
沖の砦（1F）
P.094
MAP No.25
古の都二層西部2
P.086
MAP No.26
北の外崖
P.088
MAP No.28
海底洞窟
P.092
MAP No.26
古の都二層北部
P.088
MAP No.28
海岸
P.092
MAP No.24
古の都二層西部1
P.084
MAP No.23
古の都二層中央
P.082
I
MAP No.27
鍾乳洞
P.090
H
第3章へ
P.096
MAP No.23
古の都二層南部
P.082
MAP No.22
古の都三層南部
P.080
E
F
H
G
D
MAP No.20
溶岩洞
P.076
MAP No.19,21
精錬所
P.074,078
MAP No.22
南の外崖2
P.080

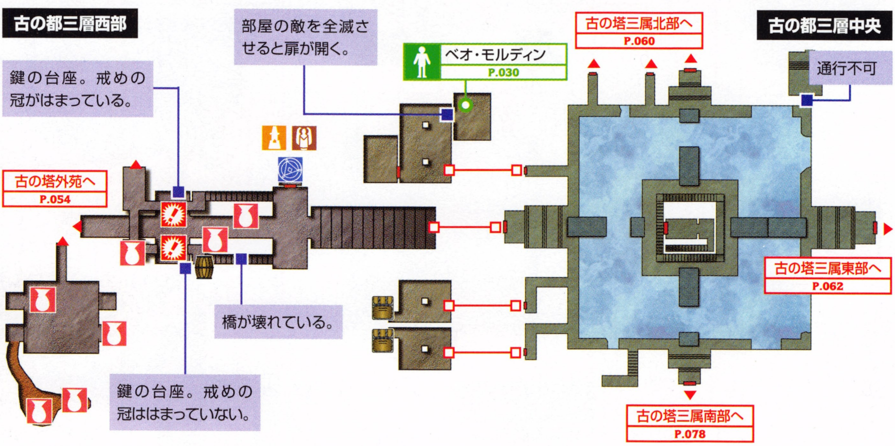


MAP No.11　Ancient City Floor 3 West - Center

古の都三層西部～中央

古の都三層西部から北部にかけては、基本的に聖樹の森へ行くための通過地点だ。しかし、ここには遠征隊の鍵や装備品などのアイテムが多く落ちている。こまめに入手しながら進めば、この先の展開が楽になるはずだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
遠征隊兵士	P.169
遠征隊弓兵	P.169
スカラベ	P.172
スケルトン(剣)	P.172
スケルトン(鎚)	P.172
ストーク	P.173
ストーンガード	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
ナイトソード	P.132 14
ボウ	P.135 43
アイアンプレート	P.144 51
チェインメイル	P.145 61
ガントレット	P.146 79
薬草×3	P.154
回復薬	P.154
魔力の糧	P.154
鉄尻の矢×4	P.156
橋架の石	P.157
戒めの冠	P.157
土の魔法石	P.157

ショップデータ

名前	価格	ページ
薬草	30	P.154
回復薬	100	P.154
毒消し草	90	P.154
妖精草の根	380	P.154
魔力の糧	400	P.154
鉄尻の矢	20	P.156
レイピア	650	P.134 31
ブロードソード	1750	P.133 26
バスタードソード	3200	P.133 20
ハンドアックス	750	P.137 59
モーニングスター	490	P.136 55
バトルハンマー	3300	P.136 50
アイアンヘルム	800	P.141 30
ガントレット	1380	P.147 80

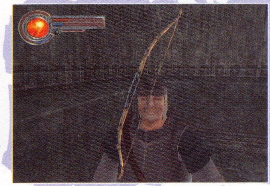
宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

戒めの冠を石像にはめる
↓
ベオ・モルディンの部屋の前で敵を全滅させる
↓
商兵ベオ・モルディンと会話しボウを入手する
↓
三層西部に戻り、戒めの冠を2つとも取る
↓
ストーンガードの頭部に矢を放ち倒す
↓
土の魔法石と橋架の石を入手する

橋架の石は必須アイテムだ

古の都三層西部の目的は、外苑と同じくストーンガードのトラップを突破し、アイテムを入手することにある。特に**橋架の石**は、古の都三層北部以降に進むために必要なアイテムなので、必ず取るようにしよう。また、三層中央を経由して行く部屋には、**ボウ**を譲ってくれるベオ・モルディンという商兵がいる。矢や回復アイテムなど、いろいろなアイテムが購入できるので、しらばくここを拠点にしてゲームを進めるといいだろう。



敵を全滅させれば、ベオ・モルディンのいる部屋の扉を開くことができる。

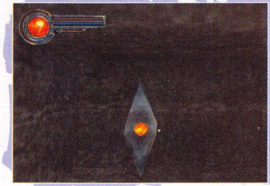
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 戒めの冠でストーンガードを封じ込めろ

古の都外苑から西部へと続く道には、外苑で遭遇したものと同じストーンガードが2体いる。1体は**戒めの冠**によって封じ込められているが、もう1体は道をふさいでしまっている。ここから先へ進むには、冠がはまっていない石像に外苑で入手した**戒めの冠**をはめなければならない。

ストーンガードが移動して動かなくなったら、古の都三層中央部を通り、商兵のいるマップに入ろう。その部屋にいる敵を全滅させれば、商兵のいる部屋の鍵が開き、彼と会話することで**ボウ**をゲットできるのだ。

ボウを入手したら、先ほど動きを止めたストーンガードのもとへ行き、**戒めの冠**を2つとも回収しよう。すると2体とも動き出すので、矢で弱点である頭部を狙い撃つ。見事2体を倒すことができれば、ストーンガードの後ろにあった棚からアイテムを入手できるのだ。



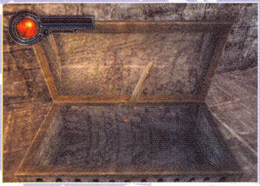
ストーンガードの後ろには土の魔法石と橋架の石が。どちらも重要なアイテムだ。

POINT 2 装備品を逃さず拾え

三層西部では多くの装備品を手に入れることができる。左下の小さなマップでは**ナイトソード**、**ガントレット**、**アイアンプレート**など。セーブポイントがある部屋の前の階段から上のフロアに上がり、細い橋を渡った所にある木箱の中には**チェインメイル**。さらに、その細い橋を戻ったところにある階段から古の都外苑に行った先に、属性は無い試作品であるが、攻撃力が高く、素早い**エレメンタルナイフ**がある。どの装備品も優秀なので必ず入手したい。



装備品は、お金が無くなったときに売却するなど、持っておいて損はない。

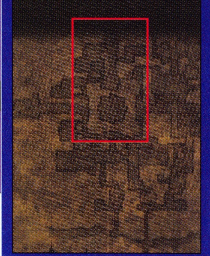


エレメンタルナイフを手に入れるためには三層西部から外苑に向かうのだ。



MAP No.12 Ancient City Floor 3 Centrer - North

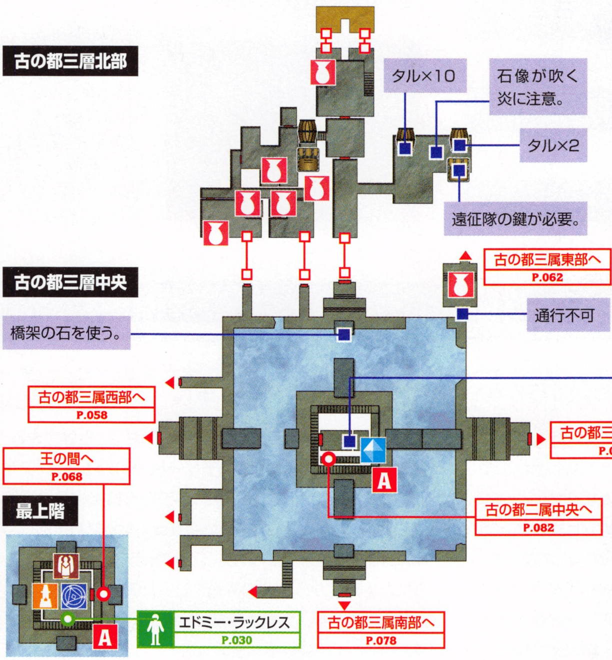
古の都三層中央～北部



盗賊の地図1

古の都中央には、各地区を結ぶ塔がそびえている。しかし、途中にある橋は上がっているものや壊れているものばかりなので、各地区へ行くには橋架の石が必要不可欠となる。古の都は三層あり、各階層は塔で行き来することになる。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
遠征隊兵士	P.169
遠征隊弓兵	P.169
グリーンスライム	P.170
スカラベ	P.172
ストーク	P.173
ストゥール	P.173

ショップデータ

名前	価格	ページ
薬草	30	P.154
回復薬	100	P.154
毒消し草	90	P.154
妖精草の根	380	P.154
魔力の糧	450	P.154
太矢	50	P.156
ナイトソード	2800	P.132 16
エレメンタルナイフ	3000	P.135 39
バトルハンマー	3600	P.136 52
ナイトシールド	2110	P.140 15
ナイトヘルム	1820	P.143 42
レザーグローブ	220	P.148 96
レッグガーダー	910	P.151 120

アイテムデータ

名前	ページ
ブロードソード	P.133 27
ブロードソード	P.133 28
ナイトシールド	P.140 14
レザーヘルム	P.143 50
スケイルメイル	P.144 57
アイアンブーツ	P.149 101
毒消し草	P.154

名前	ページ
妖精草の根×2	P.154
魔力の糧×3	P.154
賢者の実	P.154
鉄尻の矢×3	P.156
遠征隊の鍵	P.156
魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

古の都三層中央から北部へ行く

↓

遠征隊の鍵を入手する

↓

中央へ戻り橋架の石を使用する

↓

古の塔三層東部へ向かう

橋架の石で橋を通行可能に

古の都三層西部で入手した**橋架の石**は、古の都中央塔に架かかる橋を使用可能にするアイテムで、これから先たびたび使用することになる。ここでは、古の都三層北部側にある橋で使用すると塔中央部に通行可能になり、もともと橋が架かっている東部へと進めるようになるのだ。

しかし、クリアに直接は影響しないものの、北部のマップ内には多くのアイテムがあるので、早解きなどを目指していない限り、北部を探索してから東部に向かおう。



一部の例外もあるが、橋架の石を使えば橋を下ろすことが可能だ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 遠征隊の鍵を忘れずに入手しよう

三層西部を抜けたら次は北部へと向かう。西部から中央に出ると正面に橋があるが、対岸の橋が上がっており、渡ることはできない。そのため中央に出たら左側の外壁を通り、2つめの扉に入って北部へ向かおう。三層北部でするべきことはアイテムの入手のみだが、そのなかには**遠征隊の鍵**という遠征隊の宝箱を開けられるアイテムがあるのだ。この鍵はいちばん奥の部屋で横たわっている死体から入手できる。階段が使用できないため、一度北の外壁へ出て、外側から回り込む必要がある。ちなみに扉を開けるとオフディアンという敵が待ちかまえていて、突きなどのリーチの長い攻撃を仕掛けてくるので、先制攻撃を受けないように注意しよう。

遠征隊の鍵を手に入れれば、この三層北部にある宝箱と、集落跡にある宝箱を開けることができるのだ。



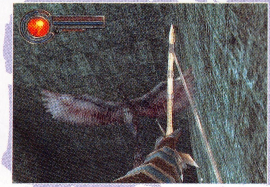
オフディアンはリーチが長く、耐久力も高い。MPを惜しまず攻撃しよう。

POINT 2 ストークを倒してゴールドを稼ごう

古の都西部で入手した**ボウ**を使えば、中央でゴールドを稼ぐこともできる。このエリアの塔の付近にはストークという鳥型のモンスターが飛行しており、こちらを発見すると遠距離から攻撃力が非常に高い火炎弾を飛ばしてくる。ただし、この攻撃のときはストークの動きが止まるので、攻撃のチャンスでもあるのだ。

ちなみに、ストークを倒すと最大500ものゴールドを落とすが、下に床がないところで倒してもゴールドを回収できない。これを防ぐには、橋の上や外壁の部分にストークをおびき寄せるなどしてから攻撃を仕掛けるといい。

ただし、**鉄尻の矢**の値段は1本20ゴールド。1匹のストークを倒すのに10本も使っているようでは、回復アイテムを購入することを考えると割に合わない。失敗したときのために挑戦する前に必ずセーブしておこう。



ストークの火炎攻撃を横移動で避け、動きが止まっているところを攻撃だ。



墓守の地図1

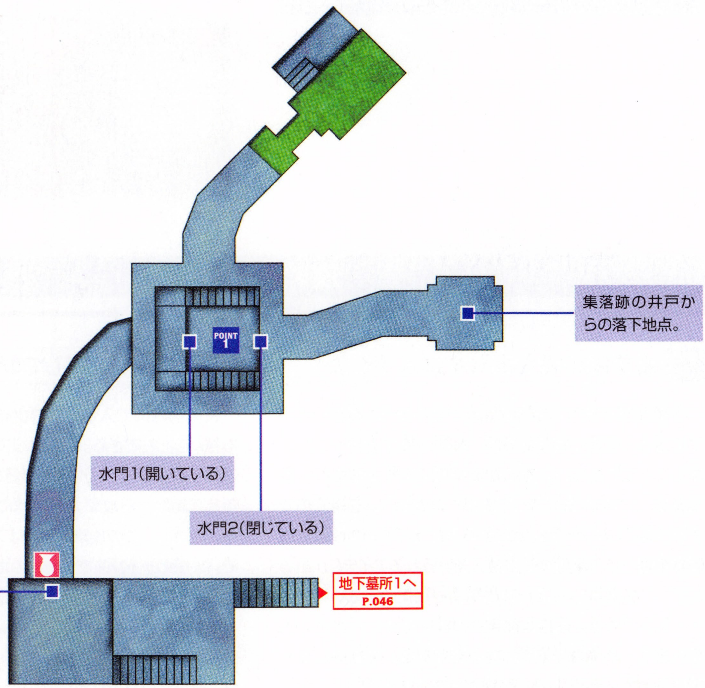


MAP No.13 Water Main

地下水路

地下水路への入口は集落跡にある井戸だ。その落下の衝撃は、経験の少ない者を容赦なく死へと誘うだろう。幸いショップやセーブポイントが近いので、しっかり準備することができる。心の準備ができたなら井戸へ飛び込もう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
インセクター	P.167
シーファング	P.171
スケルトン(剣)	P.172

アイテムデータ

名前	ページ
ボーンハンド	P.148 92
水の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

集落中央の井戸から地下水路へ
↓
水門を開閉し水位を下げる
↓
水の魔法石を入手する
↓
地下墓所1へ移動する
↓
マシューの店の階段から集落跡へ

挑戦資格はキャラクターレベル11

スタート直後に訪れる集落の地下に広がる水路。このマップを探索するためには集落跡（P.036）の中央にある井戸から飛び降りる必要がある。しかし、落下の際に130ものダメージを受けるため、レベルが11以上ないと侵入すらできない。逆にレベルが11以上あればいつ来てもいいのだが、集落跡には遠征隊の宝箱があるので、古の都三層北部（P.058）で**遠征隊の鍵**を手に入れてから来ると、何度も足を運ぶ手間がはぶけるだろう。



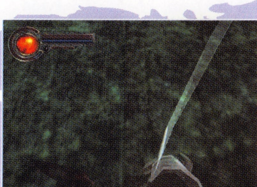
落下のダメージは強烈！ 当然戦闘もあるので回復アイテムは忘れないように。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 貯水槽の水位を下げよう

落下地点から少し進むと貯水槽に出る。そこから先へ進む道が水中にあるため、水槽の最下層にある水門を開閉して水位を調節しなければならない。初めから開いている水門1が流入口、閉じている水門2が排水口になっている。つまり水門1を閉じるか、水門2を開ければ水位が下がり、先へ進む道が現れるのだ。

ここで気をつけたいのは水門2を開けると中からシーファングが出てきてしまうことだ。そこで、水位を最低にしたいときは先に水門1を閉めよう。そうすれば、あとから水門2を開けたときに、◎ボタンのダッシュとR1ボタンのサイドステップを利用して素早く階段へ避難すれば、シーファングに攻撃をされる前に水中から脱出できるのだ。あとはシーファングが水際に来るのを待ち、安全地帯から武器で攻撃するといいだろう。



シーファングは水中で戦いさえしなければ敵ではない。水際から攻撃だ！

POINT 2 スケルトンを探し出せ！

水槽のトラップを解いたからといって、簡単に進んでしまってはいけない。なぜならこの地下水路には、**ボーンハンド**を持ったスケルトンが隠れているからだ。この防具は、装備していると徐々にHPが減ってしまうという困りものだが、同時に武器や魔法で敵にダメージを与えたときにHPを回復するという特殊効果を持っている。これを利用すると、敵に攻撃が当たる瞬間だけ**ボーンハンド**を装備し、HPを回復するというテクニックが使えるのだ。



貯水槽の水位が、ここまで下がるのには何かわけがあるのだろうか？



スケルトンを発見。特別強いわけではないので落ち着いて戦えば問題ない。



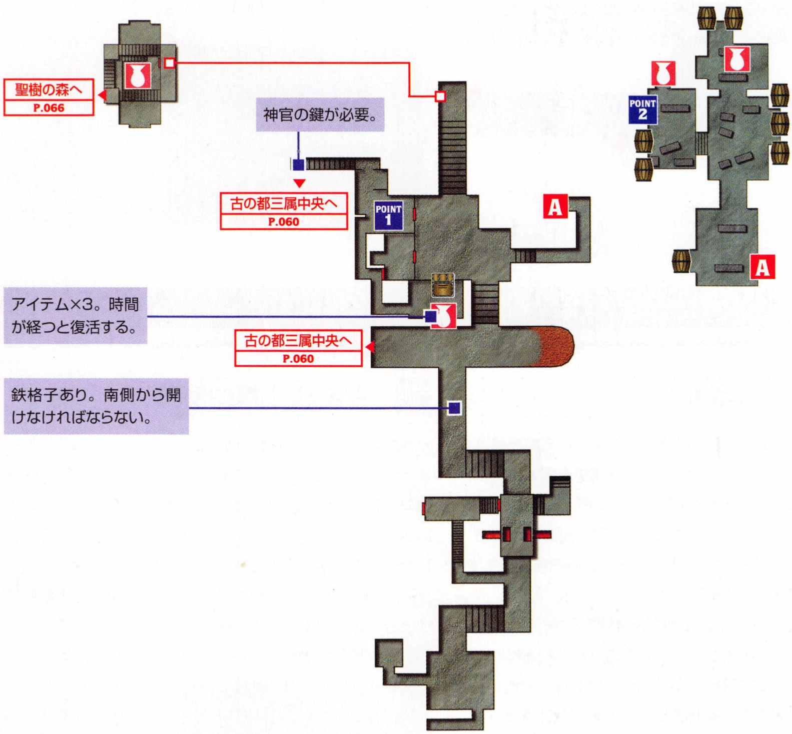
盗賊の地図1

MAP No.14 Ancient City Floor 3 East 1

古の都三層東部1

古の都三層中央の塔から橋を渡り東へ向かうと、三層東部へ入ることができる。しかし、このエリアの南側へつながる通路には鉄格子が下りており、最初は進むことができない。ひとまず北側のみを探索し、聖樹の森へ抜けよう。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
エレメンタリス(土)	P.168
エレメンタリス(火)	P.168
ジャイアントバット	P.171
スパイダー	P.173

■アイテムデータ

名前	ページ
バスタードソード	P.133 19
エレメンタルナイフ	P.135 38
アイアンヘルム	P.141 28
シルバーリスト	P.147 84

名前	ページ
薬草(3~)	P.154
妖精草の根	P.154
橋架の石	P.157
闇の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

橋架の石を入手する

↓

北東の部屋へ行く

↓

闇の魔法石を入手する

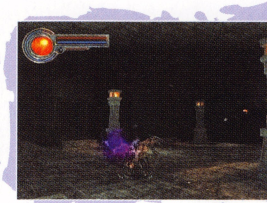
↓

北西の部屋を経て聖樹の森へ

ルートは簡単だが、強敵が多い

古の都三層東部は聖樹の森へ抜けるための通過地点だが、ここではエレメンタリスという敵が登場する。エレメンタリスは遠くでは闇のブレスを吐き、近くでは引っかき攻撃を仕掛けてくる強敵で、扉を開けた途端にブレスを放ってくることが多いので注意しよう。

なお、このエリアは鉄格子で分断されており、南側を訪れるのは王の間（P.068）をクリアして**碧の導石**というアイテムを入手したあとのことになる。



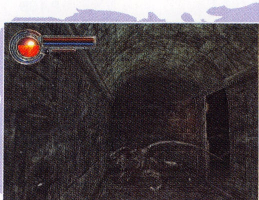
エレメンタリスはブレスを横移動で避けつつ接近して攻撃を仕掛けよう。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 橋架の石を取ろう

ここでの目的は聖樹の森へ行くことだが、その前に**橋架の石**と**闇の魔法石**を手に入れておこう。まず**橋架の石**は、中央の広間にある3つ並んでいる扉の向かって左、1つだけ開かない扉の向こう側に落ちている。ほかの2つの扉から中へ入り、開かずの間に進もう。ここでは狭い場所で複数のエレメンタリスを相手にすることになるので、1匹づつ離れた場所におびき寄せてから戦おう。狭い場所での戦いは不利に思えるが、相手がエレメンタリス1匹なら有利になる。エレメンタリスの動きは大きく、狭いところが苦手。通路の角に誘導すると、容易に背後を取ることができるだろう。ただし、遠距離から放ってくるブレスは通路が細く避けるスペースが小さいため注意が必要だ。

なお、**橋架の石**がある部屋に生えている3本の**薬草**は、取っても時間が経てばまた生えてくる。回復に役立てよう。



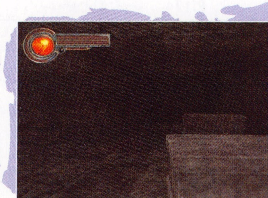
角に誘導すると、エレメンタリスが隙を見せる。武器ですかさず攻撃だ!

POINT 2 闇の石を取り聖樹の森へ

闇の魔法石は、三層東部の北東の部屋で入手できる。このあたりは闇に包まれており見通しが悪い。スパイダーやジャイアントバットなど、発見しにくい敵もいる。MPに余裕があるならライトの魔法を使用してから部屋に入ろう。ここで手に入る**闇の魔法石**を使えばMPを回復できるので、魔法は惜しまず使っていける。また、この区画には**エレメンタルナイフ**もあるので手に入れていこう。

欲しいアイテムをすべて手に入れたら、聖樹の森に向かうために北側へ向かおう。北にある部屋には階段があり、すぐに登っていきたいところだが、扉を入って正面にある石碑のあたりを調べてほしい。何か発見があるだろう。

階段を登るとジャイアントバットが攻撃してくる。ここで戦闘していると落下しかねない。戦闘に自信がない人は敵を無視して走り抜けるといいだろう。



ライトを使えば部屋を見渡せるようになり、敵の不意打ちを食らいにくくなる。



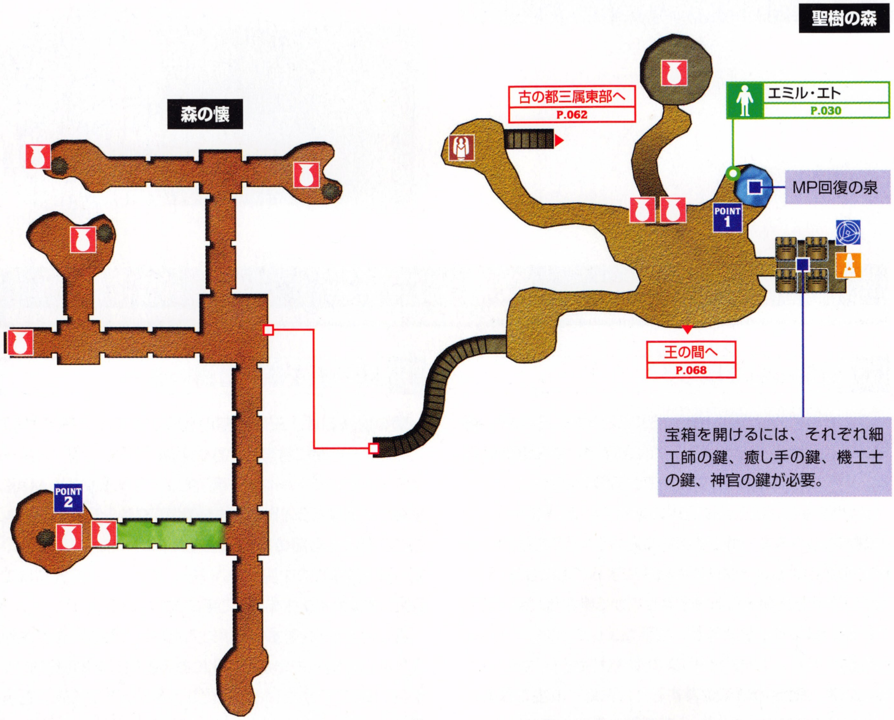
盗賊の地図1

MAP No.15　Holly Tree Woods - Heart of Woods

聖樹の森〜森の懐

大きな木の根が張り巡らされている聖樹の森からは、森の懐と王の間という2つの場所に行くことができる。特に王の間は、物語の後半にも訪れることになる重要な場所だ。ここには帰路の道標があるので、導石をはめておくといいだろう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
ストゥール	P.173
ディガー	P.174

アイテムデータ

名前	ページ
エレメンタルナイフ	P.134 36
ナイトヘルム	P.143 41
ナイトプレート	P.145 66
レッグガーダー	P.151 118
薬草×3	P.154

名前	ページ
魔力の糧	P.154
蒼の導石	P.155
樹の雫	P.156
瞳×4	P.157
土の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

土の魔法石を入手する
↓
森の懐へ行く
↓
樹の雫を入手する
↓
王の間の入口に行く
↓
巨人に樹の雫を使う

魔法は惜しまず使うこと

聖樹の森から森の懐にかけて登場する敵は、ディガーとストゥールのみ。ディガーは非常に敏捷なランドローラーのようなモンスターだ。正面から近づくとジャンプして攻撃を仕掛けてくるが、動きが非常に素早いので、側面に回り込むことは難しい。しかし、遠くに離れると背中を見せるので、そのスキを狙って攻撃するという方法で倒していこう。また、聖樹の森にはMP回復の泉があるので、魔法は惜しまず使っていい。



からの器があれば、泉の水を汲み取ってMP回復薬として携帯できる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 MP回復の泉を使い経験値稼ぎだ

森の懐には、ディガーというモグラ型のモンスターが登場する。この敵は倒しても一定の時間が経つと復活するうえ、この付近に登場する敵のなかではそこそこ高い45の経験値を持つ。上でも触れたが、遠くで様子をうかがえばすぐに背中を見せるので、倒しやすく経験値を稼ぎやすい敵といえる。聖樹の森にはMP回復の泉があるので、魔法攻撃でディガーにダメージを与えて魔力や魔法の熟練度を上げるのもいいだろう。

また、森の懐ではナイトと名のつく防具を一通り入手することができる。いずれも防御力の高いものばかりなので、すみからすみまで探索してすべて手に入れよう。ただし、穴の中から突然ディガーが飛び出してくる場所があるので、敵の不意打ちを受けないように十分警戒しながら行動してもらいたい。



スケイルメイルを持っているなら、ナイトプレートを装備する必要はない。

POINT 2 樹の雫を探し出せ

森の懐では巨人を動かすために必要な**樹の雫**を手に入れなければならない。このアイテムは森の懐の奥にあるが、ここに行く道は緑の沼になっている。沼に入ると動きが遅くなり、ディガーから攻撃を受けやすくなってしまう。この区域では、できれば誘導性能のある土の魔法などを使い、遠距離から倒したいところだ。

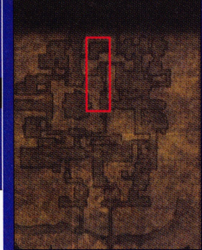
樹の雫を手に入れたら、王の間の入口にいる巨人に使おう。すると、王の間への扉が開かれるのだ。



沼では動きが遅くなるので、アースグレイブなどを使って遠距離から攻撃だ。



樹の雫を手に入れたら、巨人に使おう。これで王の間への道が開かれる。

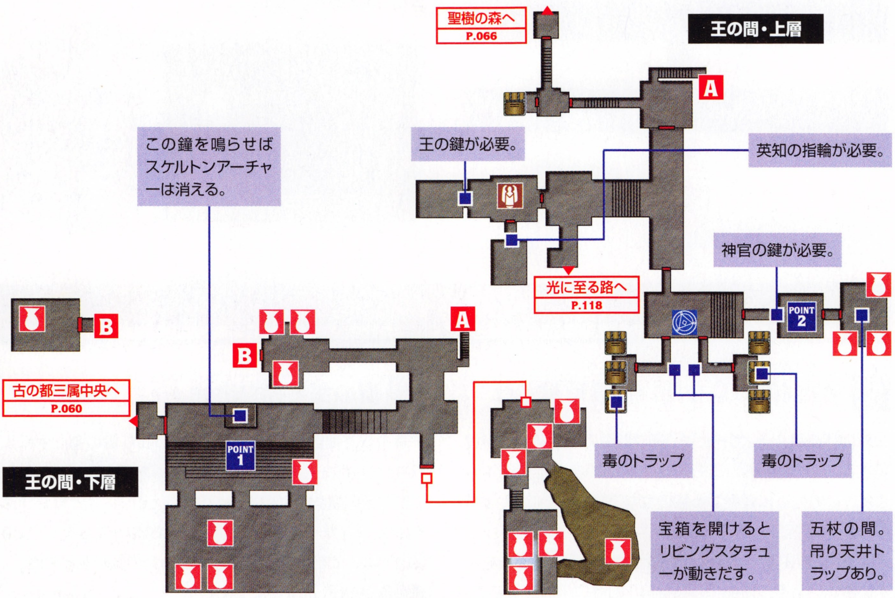

盗賊の地図1

MAP No.16 An east valley

王の間

聖樹の森でゴーレムに樹の雫を使用すると、王の間へつながる道が開かれる。ここは鍵や魔法、そして導杖などが手に入るエリアだ。なお、光へ至る路は物語の終盤に訪れることになる場所だが、現時点ではまだ入ることができない。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
スケルトンアーチャー	P.173
ハイスケルトン	P.175
リビングスタチュー	P.178
オーグル	P.169
ポイゾンスライム	P.176

■アイテムデータ

名前	ページ
ナイトソード	P.132 15
ナイトソード	P.132 17
エレメンタルナイフ	P.135 37
ナイトシールド	P.140 17
ナイトヘルム	P.143 43
スケイルメイル	P.144 58
スケイルメイル	P.144 59
シルバーリスト	P.147 86
回復薬×6	P.154
毒消し草	P.154

名前	ページ
妖精草の根	P.154
竜涙の花	P.154
からの器	P.154
紅石の導杖	P.155
蒼石の導杖	P.155
碧石の導杖	P.155
神官の鍵	P.156
鉄尻の矢×3	P.156
光の魔法石	P.157

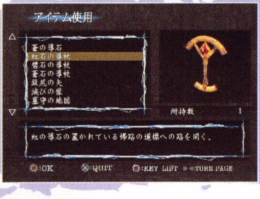
宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

神官の鍵を入手する
↓
光の魔法石を入手する
↓
五杖の間のトラップを解除する
↓
3種類の導杖を入手する
↓
古の都三層中央へ行き、扉の鍵を解除
↓
渡の方陣で碧石の導杖を使い、三層東部へ

鍵と魔法を探し出そう

王の間での目的は、**神官の鍵**および導杖の入手だ。鍵自体の発見は難しくないが、トラップなどが多数仕掛けられており、入手には困難を伴うだろう。しかし、ポイントさえ押さえておけばトラップも安全に回避できるので、下の攻略をしっかり読んで理解してほしい。**神官の鍵**があれば、導杖の場所まで行けるようになる。また、このエリアには**光の魔法石**が落ちている。魔法や弓矢で撃ち落とせば入手できるので、見落とさないように。



渡の方陣で導杖を使えば、対となっている導石の場所へワープできる。

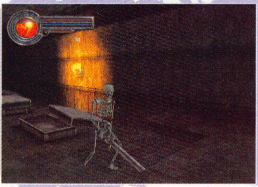
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 仕掛けを使って敵を全滅

神官の鍵は王の間下層南西部の大広間にある。このエリアの構造は比較的に簡単なので、道に迷うことはないだろう。しかし、大広間に入ろうとすると、多数のスケルトンアーチャーが発生する。うかつに踏み込むと弓矢であっという間に体力を削られてしまうので、**神官の鍵**を探し出すのは困難を極める。

ところが、登場するすべての敵を一撃で倒せる方法があるのだ。やり方は簡単、入口から上の方に見える鐘に矢か魔法を当てて鳴らせてやればいい。敵に注意しながら狙いをつけよう。

さらに奥へ進むと**神官の鍵**がある棺の間があるが、棺を調べるとハイスケルトンが発生する。スケルトンアーチャーが発生した区域に落ちているナイトソードは死人を退ける効果をもつので、それを使って戦うといいだろう。

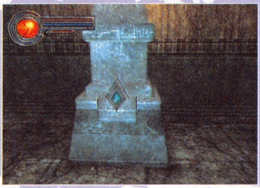


奥に発生するハイスケルトンは、鐘を撃っても倒すことはできない。

POINT 2 トラップを解除し導杖を入手

神官の鍵を手に入れたら、いったん三層中央塔に戻ろう。といっても来た道を引き返す必要はなく、下層の西端にある扉に入れば塔の最上階に出ることができる。ここから階段を下りるとセーブポイントと扉がある部屋があり、スイッチを押して扉を開ければ塔への近道として使えるようになるのだ。ちなみに、神殿内部で盗賊エドミーと会話をしていれば、ここでショップを開いている彼に出会える。

塔への近道を作ったら、王の間へ戻り五杖の間へ向かおう。ここには帰路の導標にワープするための導杖が3種類落ちている。しかし、部屋に侵入すると天井が落ちて来るので探索は難しい。このトラップを解除するには、直前の部屋にあった目玉のオブジェクトの中で、目が動かない物を調べればいい。そして石像が吹く炎が止まる間隔を見計らい、導杖をゲットだ。



3つの導杖のうち碧を使えば、古の都三層東部に入ることができる。



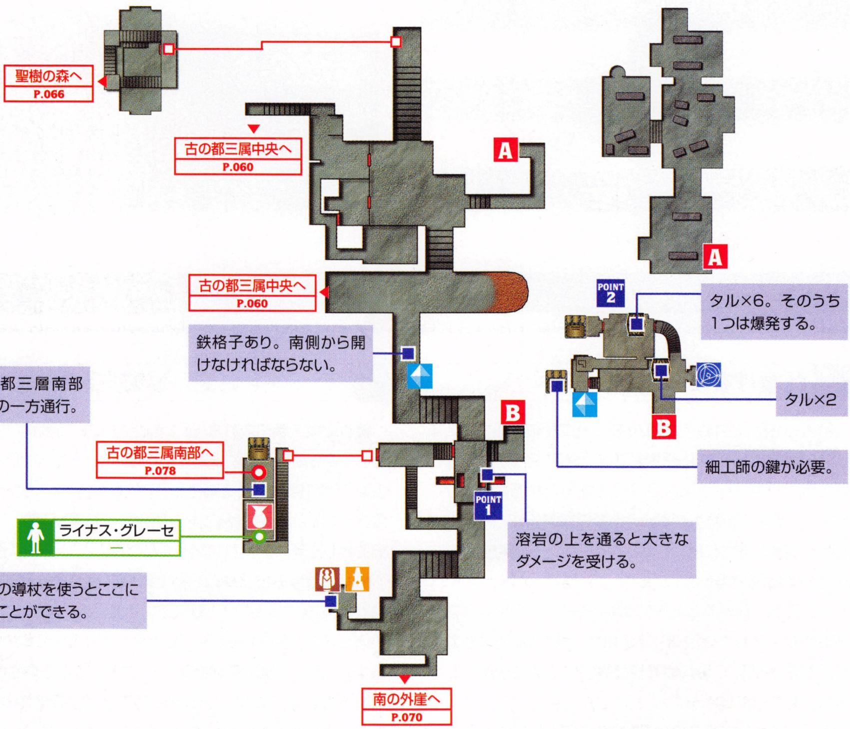

盗賊の地図1

MAP No.17　Ancient City Floor 3 East 2

古の都三層東部2

古の都三層東部1と鉄格子で隔離されていたこの東部2。ここに来るためには渡の方陣と導杖を駆使しなければならない。イクスの行く手を阻む灼熱の溶岩の先には、細工師が残した土の民の地図が隠されている。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
ヴォーミ	P.168
エレメンタリス(火)	P.168
スケルトン(赤)	P.172

アイテムデータ

名前	ページ
クロスボウ	P.135 41
アイスアーマー	P.144 53
回復薬×2	P.154
妖精草の根	P.154

名前	ページ
双頭の干物	P.154
土の民の地図	P.155
闇の魔法石	P.155

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

渡の方陣で碧石の導杖を使う

↓

ライナス・グレーセと話をする

↓

ヴォーミを倒して溶岩を止める

↓

土の民の地図を取る

↓

鉄格子を開ける

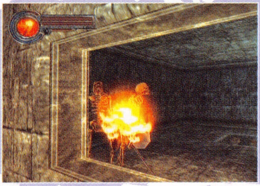
↓

南の外崖から土の民の住処へ向かう

導杖で新たなる冒険へ

渡の方陣で**碧石の導杖**を使うと、この古の都三層東部2へとたどり着く。ここで行うのは、ヴォーミを倒し、鉄格子を開け、いままで通ることができなかった道を開通させることだ。また、これから冒険を行う土地の地図である**土の民の地図**を獲得するのも忘れてはならない。

このマップではゲームクリアに関わるようなイベントやアイテムなどは無いが、これからの冒険をスムーズにするために以上のことはクリアしておきたい。



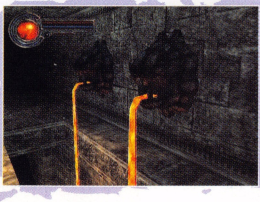
騎士ライナスがいる部屋から見えるスケルトンはのちのちのため倒しておこう。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 ヴォーミを破壊して溶岩を止めよう

王の間から**碧石の導杖**を使ってワープしてきたあと北側へ進んでいくと、溶岩が通路を分断している場所がある。そのまま溶岩に踏み込むと大きなダメージを受けてしまうので、まずはこの溶岩を止めよう。溶岩の流れる通路の左手前にある階段を使い、上へ向かう。階段を上りきったあと右に見える部屋に、溶岩の元凶である4体のヴォーミがいるのだ。

部屋の中ではヴォーミのほかに2匹のエレメンタリス(火)が待ちかまえている。この部屋には溶岩を流すための穴があり、そこから落ちると溶岩の上に落ちてしまうため、即死の危険すらある。そこで、部屋の扉を開け、エレメンタリスを1匹ずつ廊下へおびき出して倒そう。部屋の中にいるヴォーミは溶岩を流し出すだけで攻撃してこないので、穴に気をつけて攻撃すれば破壊できる。



4体のヴォーミを倒せば溶岩が止まる。穴に落ちないよう足下に注意しよう。

POINT 2 地図を手に入れ南の断崖へ

溶岩が流れていたところのすぐ右手に細工師の工房への通路が見えるが、まずは先にあるスイッチを入れ、鉄格子を開けよう。こうして北側へ通じる道を開いたあと引き返し、細工師の工房に向かえばいい。

工房に入ると主からのメッセージが流れる。階段を上った先に閉ざされた扉があるが、この扉を開けるための秘密は部屋の中に数多くある燭台だ。よく見れば1つだけ火がついていないことに気づくだろう。その燭台に火をつければ錠が解け、**土の民の地図**を手に入れることができる。また、工房の中には**細工師の鍵**が必要な宝箱があるので覚えておき、手に入れたあとに来るようにしよう。

地図を手に入れたら、いよいよ南の外崖へ向かおう。HPやMPに不安があるなら、工房の横にある渡の方陣で蒼石の導杖を使い、聖樹の森に向かうといいだろう。



1つだけ火がついていない燭台がある。火をつけるならやはり魔法だろう。

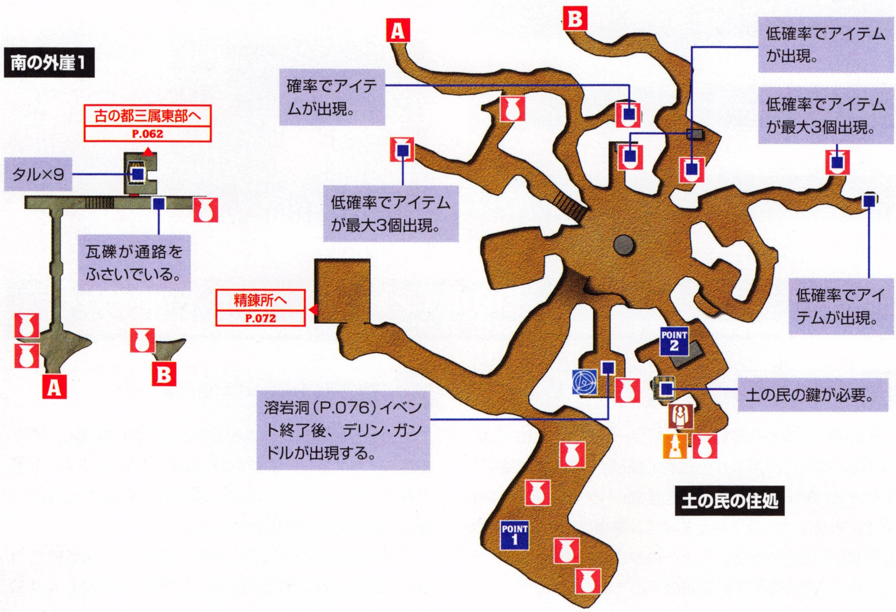


MAP No.18 Southern Cliff 1 - Land of Soil People

南の外崖1～土の民の住処

古の都からたどり着いた土の民の住処。この場所はかつて鍛冶場であったらしく、多くの武器や防具を手に入れることができる。しかし、いまこの地でうごめくのはモンスターばかり。ここに住んでいた土の民は、どこへ行ったのだろう。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
エレメンタリス(火)	P.168
オーグル	P.169
ストーク	P.173
ランドローラー(強)	P.178
ポップシード	P.177

■アイテムデータ

名前	ページ
ナイトソード	P.132 18
風牙	P.133 23
バトルハンマー	P.136 51
ナイトシールド	P.140 16
ナイトプレート	P.145 63
ナイトグローブ	P.147 88
ナイトブーツ	P.150 111
灯りの指輪	P.152

名前	ページ
土の指輪	P.152
薬草	P.154
森緑の果実×2	P.154
双頭の干物	P.154
魔力の糧×4	P.154
剣石(2～)	P.155
土の民の鍵	P.156
細工師の鍵	P.156

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

古の都三層東部中央にある鉄格子を開ける

↓

古の都三層東部から南の外崖へ進む

↓

橋を渡り崖の反対側へ

↓

土の民の住処に到着

便利な鍛冶屋がいるエリア

南の外崖と土の民の住処は精錬所（P.074、078）へ行くための通過点で、アイテム入手を除いて特にイベントはない。ただし、溶岩洞（P.076）をクリアしたあとは**細工師の鍵**をもらえたり、武具の修理や強化などを行えるようになる。実時間で何分か武具を預けることになるが、何度でも頼めて費用もかからない（ただし、強化の際には**剣石**が必要になる）。これからも度々お世話になるだろうから近くの道標に導石をはめこんでおくのも手だ。



武具の修理時間はアイテムによりさまざまだが、だいたい5分前後かかる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 墓場を探索して土の民の鍵を入手

土の民の住処では多数のアイテムが手に入るが、なかでも**土の民の鍵**は絶対に入手しておきたい。これを入手しなくてもストーリーを進めることは可能だが、**土の民の鍵**で開けられる宝箱の中には強力な防具などが入っていることが多い。これらのアイテムを入手するためにも、ここで必ず入手しておこう。

土の民の鍵は、墓が並んでいるエリアにある。しかし、このエリアはオーグルが大量に住み着いており、見通しも悪いので探索するだけでも一苦労するだろう。不用意に足を踏み入れるとたちまちオーグルたちに囲まれてしまうので、1匹づつおびき出すか、遠距離から倒すのが安全に排除するポイントだ。

また、ここには**剣石**がたくさん落ちているので、残さず拾っておこう。



墓場は薄暗くて先が見えにくいが、オーグルが待ち受けているのだ。

POINT 2 ナイトシリーズをそろえよう

南の外崖と土の民の住処ではナイト系の装備一式を拾うことができる。この系列の防具は、重量こそかさむが防御力は非常に強力だ。このあたりから敵の攻撃力もアップするので、ぜひ拾っておきたい。

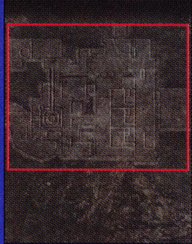
ナイト系の武器のなかでも特にオススメなのが、水属性を持つ**ナイトソード**だ。通常の**ナイトソード**と比べても遜色のない攻撃力を持つうえ、水属性を持つことから炎を操るモンスターには絶大な効果が期待できる。この先でおもむく精錬所や溶岩洞には水属性に弱いモンスターが多く登場するので、この**ナイトソード**を拾っておくと戦いを有利に進めることができるだろう。

また、このエリアには隠し扉が2つ、隠し棚が1つ、さらに破壊できる壁が1つあるので、スミのスミまで探索してみてほしい。



もうひとつの武器、バトルハンマーは強力だが、ゲージの溜まりが遅い。





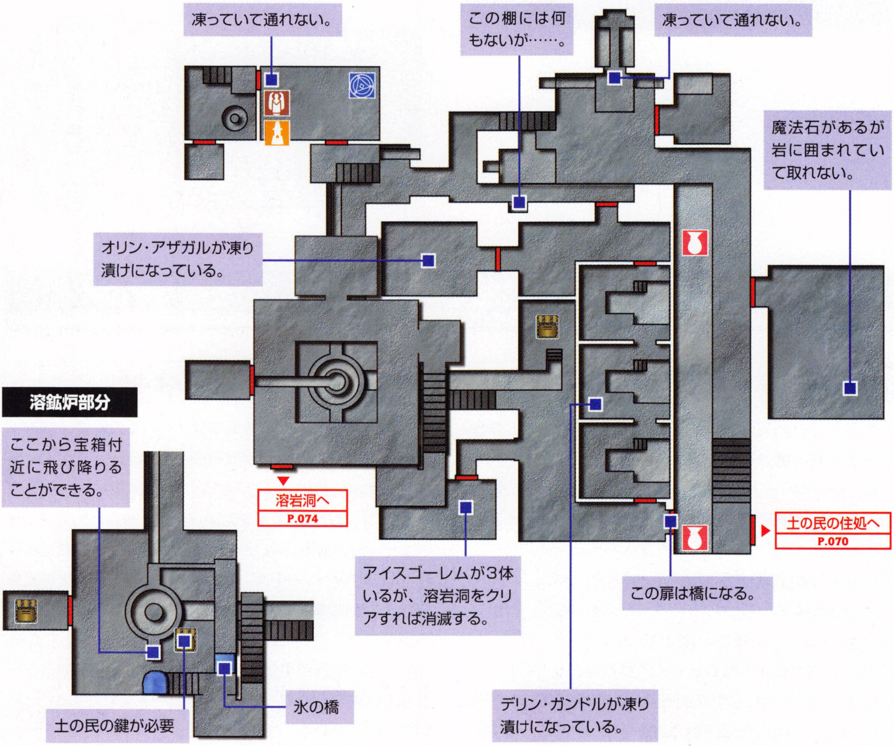
土の民の地図

MAP No.19 Smelter (Cold)

精錬所（寒）

土の民の住処を進むとたどり着く精錬所。ここは溶岩の量によって行動可能な範囲が変わる、変化に富んだエリアだ。地形も複雑なので、場所のつながりをよく把握しておこう。また最上部からは溶岩洞へと進むことができる。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アイスゴーレム	P.167
ランドローラー（氷）	P.178

アイテムデータ

名前	ページ
レイピア	P.134 33
カイトシールド	P.138 2
ナイトプレート	P.145 64
ナイトプレート	P.145 67

名前	ページ
ナイトグローブ	P.147 89
森緑の果実	P.154
魔力の糧	P.154

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

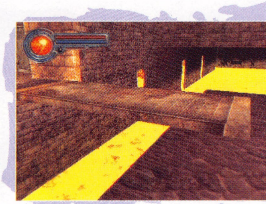
フローチャート
Flow Chart

導石を精錬所内に設置する
↓
カイトシールド、ナイトグローブを入手
↓
南東の扉を開け、橋を架ける
↓
2種類のナイトプレートを入手
↓
最上部の扉から溶岩洞へ

効率の良い探索ルートを確保しよう

精錬所で初めに行うのは、入口近くの扉を倒して橋を架けることだ。これを怠ると、溶岩洞をクリアして精錬所内に流れ込んだ溶岩で通路が囲まれたあと、土の民の住処への往来がしづらくなってしまうのだ。橋を架けたら通最上部へ向かい、南西の扉に入れば溶岩洞へ進める。

なお、イベントで溶岩洞から戻ってくることになるので、帰路の道標に導石を設置し、行き来が楽にできるようにしておくといいだろう。

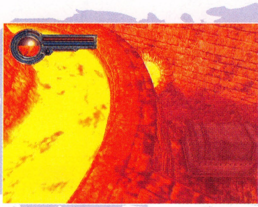

橋を架けておかないと、ほかのエリアとの行き来が困難になってしまう。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 高性能の装備が隠されている

精錬所内には数々の装備が隠されている。なかでも優れた性能を持つのが、防御力が高く土耐性がついた**ナイトプレート**だ。この防具を収めている宝箱は溶鉱炉の部屋にあるが、氷に阻まれているため、近づくには一度最上部へ上がり、そこから溶鉱炉へ落ちて氷を越える必要がある。ほかにも溶鉱炉1階の部屋では**カイトシールド**、セーブポイントから土の民の長がいる部屋に向かう途中の細い通路では**ナイトグローブ**が入手できる。

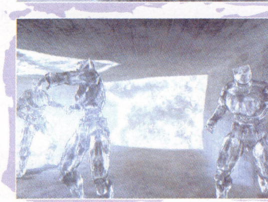
マップ中央下側の部屋にも**ナイトプレート**が隠されているが、この部屋は狭いにも関わらずアイスゴーレムが3体も出現する。敵を倒す前に部屋に入ってしまうと、囲まれて身動きを封じられたうえ、一斉攻撃をされる可能性が高い。安全に獲得したいなら、溶岩を解放し、アイスゴーレムが消えたあとに探索すればいいだろう。

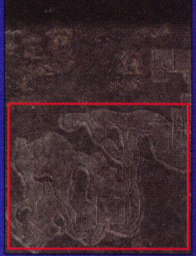

溶鉱炉に溶岩が流れ込むとダメージを受けるようになり、入手が困難に。

POINT 2 バトルハンマーなどが効果的

精錬所にはランドローラーとアイスゴーレムが登場する。ランドローラーは接近するとブレスを吐くが、受け続けると大ダメージを被ってしまう。無理に脇を通り抜けずに、一体ずつ倒して進んだほうがいい。アイスゴーレムはHPと攻撃力が高いやっかいな敵だ。遠距離から氷の矢をばらまかれる前に接近して、3連続攻撃のスキを突いて攻撃しよう。火と殴り属性が弱点なので、ファイアーボールや**バトルハンマー**が効果的にダメージを与えられる。


高低差の大きい場所で戦う場合、段差から足を滑らさないように注意。


アイスゴレームと密室で殴り合うなどもってのほか。安全を第一に考えよう。



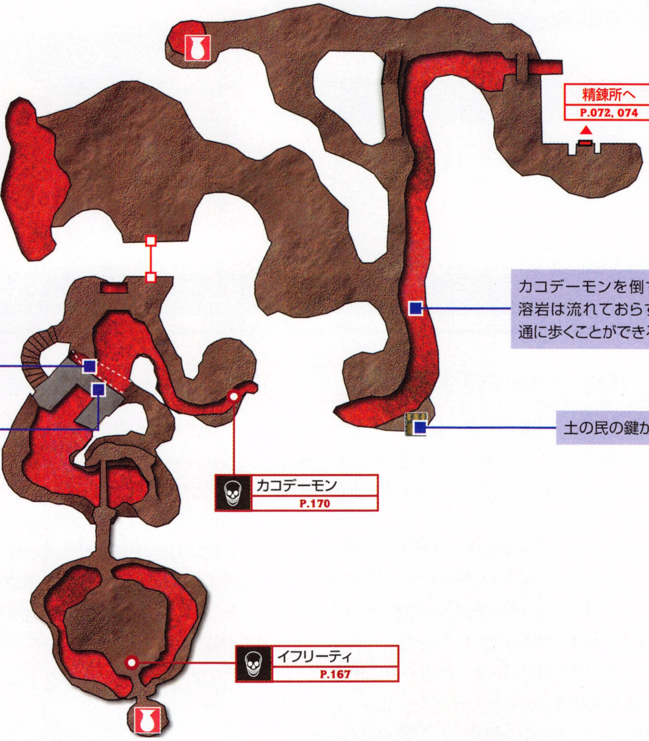
土の民の地図

MAP No.20　　Lava Cave

溶岩洞

溶岩洞内は至る所に溶岩が流れている。そこに落ちると即死する可能性があるので、絶えず足元に注意しながら進む必要がある。また、ここのイベントをこなすことにより溶岩洞と精錬所の溶岩の量が変化するので、覚えておいてほしい。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
イフリーティ	P.167
カコデーモン	P.171
サラマンダ	P.171
ダール	P.174
ラーバ	P.178

アイテムデータ

名前	ページ
クレセントアクス	P.137 56
ファイアメイル	P.145 58
火の指輪	P.152
火の魔法石	P.157

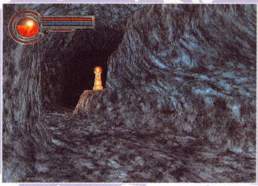
宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

カコデーモンを倒す
↓
精錬所へ戻る
↓
［精錬所］オリンを倒し氷風の祭器を入手
↓
［溶岩洞］氷風の祭壇に祭器をセットする
↓
溶岩の滝の裏を通り洞窟の奥へ
↓
イフリーティを倒す

敵との戦闘は極力避けて進もう

最初の目的はカコデーモンを倒すことだが、溶岩洞内に出現する敵はHPが異常に高いなど手強い相手ばかり。いちいち相手にせず、ボス戦に備えてなるべく体力を温存しながら進もう。このエリアの敵は火属性の攻撃をしてくるので、装備や魔法で火耐性を上げればダメージを軽減できる。なお、カコデーモンを倒したあと一度精錬所へ戻ることになるので、あらかじめ精錬所内にある帰路の導標に導石をはめておくといい。



進入地点のすぐ近くにある溝は、身を隠して進むのにもってこいの場所だ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 カコデーモンを倒せ

カコデーモンは遠距離ではラーバという溶岩のスライムを投げ、近距離ではブレスとパンチの攻撃をしてくる。パンチの攻撃は威力が高く、火と殴るのダメージ属性を持っているが、攻撃モーションが大きいので相手の挙動をよく見れば回避は可能だ。また、パンチの直後には大きなスキができるので、攻撃を仕掛けるチャンスともなる。ただしHPや回復アイテムが残り少ない場合は、接近せずに弓や魔法で攻撃するようにしよう。



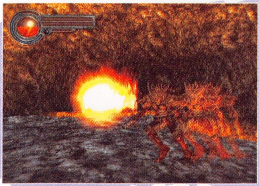
敵の射程外からの弓攻撃は、強敵に対してかなり効果的な戦法だ。



スクリーンをかけて近接攻撃するのもいい。ラーバに気を取られるな。

POINT 2 氷風の祭器を使い溶岩洞の奥へ

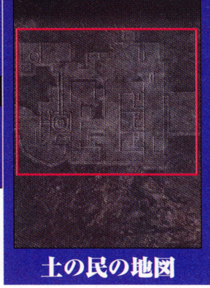
土の民の長から入手した**氷風の祭器**を祭壇にセットすると、溶岩の滝の裏が通行可能になる。そこから奥へ進んでいくと、溶岩で囲まれた広間でイフリーティという敵と遭遇する。イフリーティは、高速移動をしながら追尾する火の玉と打撃技で攻撃してくる。その強さもさることながら、足場が溶岩で囲まれているため、落下する危険がつきまとうのが恐い。ここは接近戦を挑まずに、敵が動き出さない遠距離から弓で倒す方が無難だ。



イフリーティは高速で移動する。こちらの攻撃をことごとくかわす。



見事倒せば、火の魔法石とファイアメイルという鎧を入手できる。

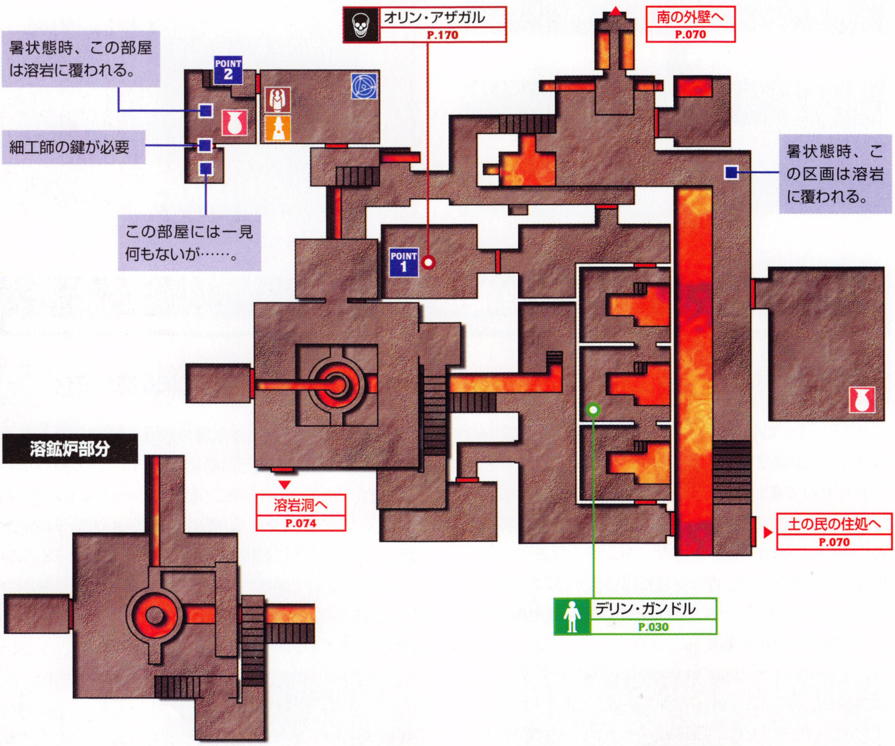


MAP No.21 Smelter (Usuall)

精錬所（暑・通常）

氷風の祭器を祭壇に戻すと溶岩の流れが落ち着き、精錬所は完全に機能を復活させる。強力な敵も現れなくなるので、これからの探索の拠点として最適だ。さらに探索可能な場所が増え、古の都三層南部にも進めるようになる。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
オリン・アザガル	P.170
サラマンダ	P.171
ランドローラー(強)	P.178

■アイテムデータ

名前	ページ
フレイムソード	P.133 ㉕
フレイムガード	P.140 21
氷風の祭器	P.156
火の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

[土の民の住処]細工師の鍵を入手する
↓
[土の民の住処]装備を修復する
↓
フレイムソードを入手
↓
フレイムガードを入手
↓
古の都三層南部へ

鍛冶職人に装備の修理を頼める

溶岩洞の氷風の祭壇に**氷風の祭器**を設置すると、土の民の住処にいる土の民に、装備の強化や修復を頼めるようになる。耐久力の落ちた武器や防具をここで一通り修理して、この先の冒険に備えよう。同時に**細工師の鍵**をもらえるので、いままで開かなかった細工師の扉や宝箱を開けることが可能になる。精錬所内にも**細工師の鍵**でなければ開かない扉があるので、なにか隠されたアイテムが入手できないか調べておこう。



剣石を持っていれば武具を強化することもできる。活用しよう。

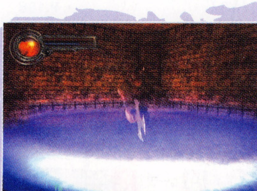
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 オリンを倒し氷風の祭器を入手

溶岩洞でカコデーモンを倒して精錬所に溶岩が流れ込むと、それまで凍りついていたオリンが復活している。

オリンは攻撃力が高く、図体のわりに旋回が速いので、ダッシュを使ってもそうそう背後を取れない。また、距離をとったときに出してくる衝撃波が大きく、回避が困難なのだ。これだけだと付け入る隙がなさそうだが、実は重大な欠点がある。それは遠距離からの攻撃に弱いことだ。オリンがいる部屋の扉を開けたまま、魔法で狙い撃ちにしよう。矢を使っても良いが、渡の方陣が近いので何度か往復してでも魔法だけで戦う方が経済的なのだ。なお、オリンはどの属性に対しても耐性を持っているので、自分が鍛えたい魔法を使うといいだろう。

こいつを倒せば**氷風の祭器**を手に入れることができるので、それを溶岩洞の氷封の祭壇に納めよう。


オリンの衝撃波はあまりに巨大！ サイドステップしていても当たるときがある。

POINT 2 アイテムを収集し、備えを充実させよう

精錬所に戻ったら、新たに探索可能になった場所を調べてまわろう。すると、いままで見つからなかったアイテムが入手できるはずだ。なかでも**フレイムソード**という強力な魔法剣は必ず手に入れたい。セーブポイントがある部屋の近くにある。溶岩内ににあるので300程度のダメージを受けるが、その価値が十分にある剣だ。実はカコデーモンを倒した直後でも取れるのだが、その時点ではまだ溶岩の海の中にあり、大量の回復薬を使い尽くしても渡りきれないほどのダメージを受けなければ入手できない。また、**フレイムソード**の近くには、**フレイムガード**という優秀な盾が隠されている。頼りになる装備なので、入念に調べまわって見つけ出しておこう。

いままで通行不可能だった通路が通れるようになり、そこから古の都三層南部へ進むことができる。


こんな溶岩の中に飛び込んだら、生還できる可能性はかなり低い。

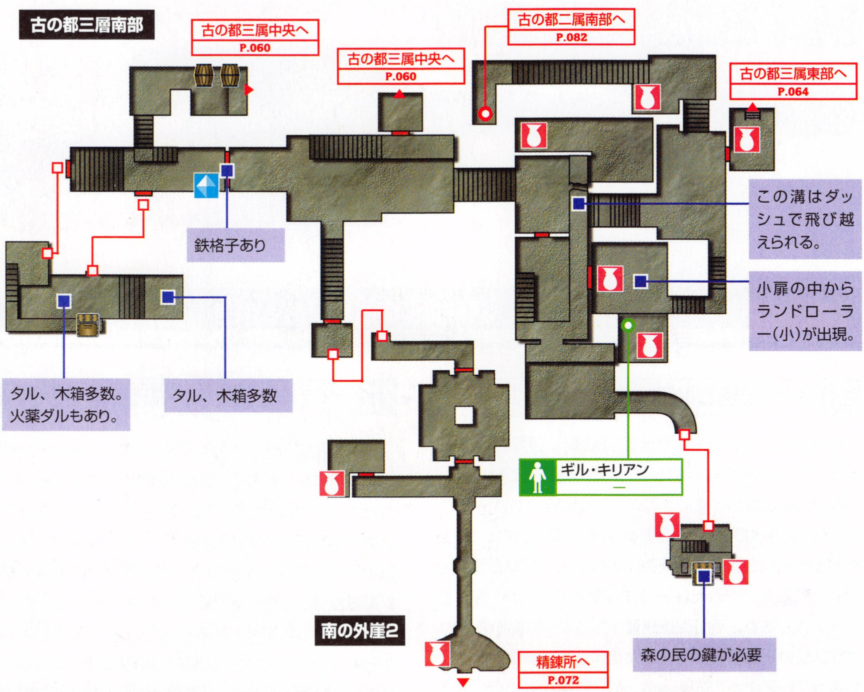


MAP No.22 Southern Cliff 2 - Ancient City Floor 3 South

南の外崖2～古の都三層南部

精錬所から南の外崖を経由し、このエリアに到達する。ここは魔法石を始めとした重要アイテムや、優秀な武具が多く隠された探索しがいのある場所だ。このエリアからは、マップ右上の階段を降りて古の都二層南部へ進むことができる。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
エレメンタリス(風)	P.168
オフディアン(弱)	P.169
オフディアンアーチャー(弱)	P.169
スケルトン(赤)	P.172
ストーク	P.173
マリス	P.177
ランドローラー(小)	P.178

アイテムデータ

名前	ページ
バスタードソード	P.133 22
ボウ	P.135 44
ナイトヘルム	P.143 45
ナイトブーツ	P.150 112
風の指輪	P.153
薬草×3	P.154
回復薬×3	P.154

アイテムデータ

名前	ページ
森緑の果実	P.154
魔力の糧×5	P.154
からの器	P.154
解封の石	P.156
橋架の石	P.157
風の魔法石	P.157
魔法石×3	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

南の外壁から古の都三層南部へ
↓
橋架の石を入手する
↓
西側の鉄格子を開ける
↓
貯蔵区で風の指輪、風の魔法石を入手する
↓
からの器を入手する
↓
解封の石を入手する

数多くのアイテムが隠された場所

このエリアには多くのアイテムが隠されているので、すみずみまで探索しよう。要警戒地点は北東の部屋で、古の都三層東部へつながるハシゴの上にスケルトンが2体待ち構えている。うかつにハシゴを登ると無防備な姿勢で攻撃を受けるので、下の部屋に誘導して落としてから倒すか、前もって三層東部で倒しておこう。

ほかのアイテムも付近にトラップが仕掛けられていることが多いので、気をつけながら探索してよう。



三層東部を通過する際に、あらかじめスケルトンを倒しておくのがベストだ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 迂回して鉄格子の向こう側に進入

北西のエリアは鉄格子で仕切られており、侵入するには北側中央の階段から古の都三層中央に出て、回り道する必要がある。また、タルや木箱が大量にある部屋に入る際は西側の扉から2階に進むようにしよう。この部屋の2階からは1階にいるオフディアンたちを弓や魔法で一方的に攻撃できる。こうして敵を一掃し安全を確保すれば、ダメージを受けずに1階部分を探索することができる。なお、通常よりも小さく赤いタルには大爆発を起こすトラップが仕掛けられている。アイテムが入っているものもあるが、近距離では破壊しないこと。

2つの**魔法石**をはじめとする数々の回復アイテムや**風の魔法石**、**風の指輪**をすべて拾い集めたら、鉄格子を開けて北東のエリアに向かおう。そこでは**からの器**や**解封の石**などを入手することができる。



敵が赤いタルに近付いたら、魔法などで破壊して爆発に巻き込んでやろう。

POINT 2 敵の弱点に合った攻撃を仕掛けよう

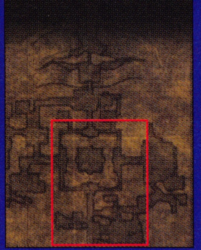
この場所に出現する敵のうちエレメンタリスは火の耐性が低いので、**フレイムソード**やファイアーボールなどの攻撃が効果的だ。ただし、接近すると素早い攻撃を仕掛けてくるので、HPに余裕がない場合は遠距離から攻撃しよう。スケルトンは火と土、それに殴り攻撃に弱い。弱点が多いので容易に倒せる相手だ。オフディアンは少々厄介で明確な弱点を持っていない。これから何度も戦う相手なので、行動パターンをここで見極めておこう。



スケルトンが現れる付近には、バスタードソードという両手剣が落ちている。



階段や高台などの段差から攻撃すれば、反撃を受ける心配はない。



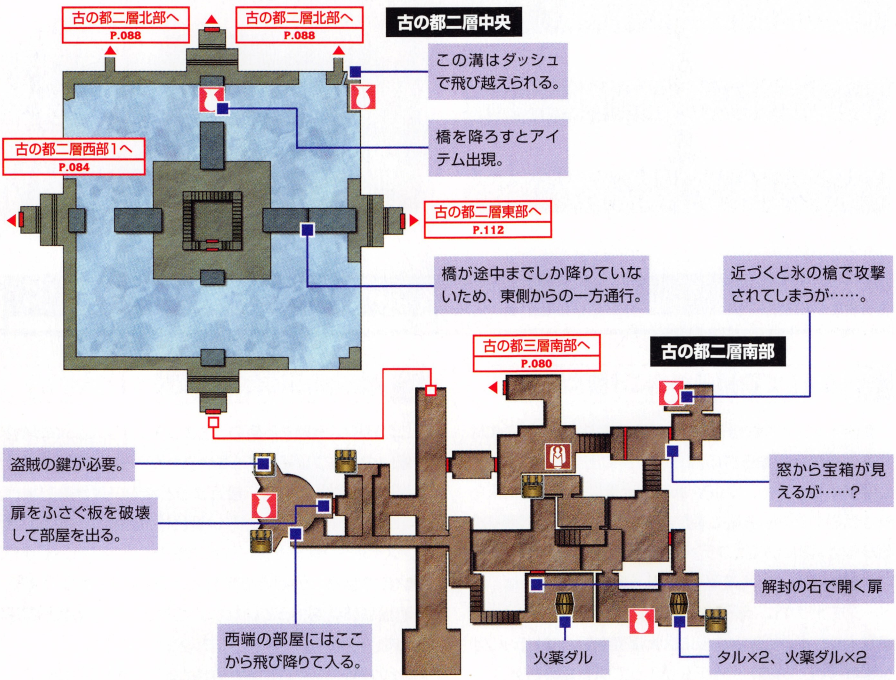
盗賊の地図2

MAP No.23 Ansient City Floor 2 South - Center

古の都二層南部～中央

古の都二層南部は中央へ向かうための通過点だが、ここには後々まで役立つアイテムが隠されている。現時点では入手できないが、西端の部屋には森の民の宝箱があるので、盗賊の鍵を手に入れたら忘れずに戻ってこよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
エレメンタリス（風）	P.168
オフディアン	P.169
オフディアンアーチャー	P.169
スケルトン（赤）	P.172
ストーク	P.173
マリス	P.177

アイテムデータ

名前	ページ
グレートソード	P.131 6
フリーズエッジ	P.133 24
カイトシールド	P.139 3
ホーリークラウン	P.143 47
ナイトブーツ	P.150 113
回復薬×3	P.154

名前	ページ
盗賊の地図	P.155
黄の導石	P.155
橋架の石	P.157
光の魔法石	P.157
風の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

西端の部屋へ行く
↓
光の魔法石と橋架の石を入手
↓
北東の部屋へ行く
↓
氷漬けの骸骨を溶かしフリーズエッジを入手
↓
黄の導石と風の魔法石を入手する
↓
中央の通路を通り二層中央へ

使えるアイテムが盛り沢山

北側中部の扉はそのまま二層中央に続いており、二層南部を素通りして進むことも可能だ。しかし、ここには終盤まで使える魔法剣、そして魔法石なども隠されているので、取りこぼしのないように細部まで探索しよう。また、このエリアには強力な敵が出現するので、**回復薬**や矢の消費が激しくなる。万全を期すならここから一度補充しに戻るといい。ちなみに、南側中央の石版には物語の終盤に絡んだメッセージが書かれている。



このエリアにはあちこちに罠が仕掛けられている。慎重に進んでいこう。

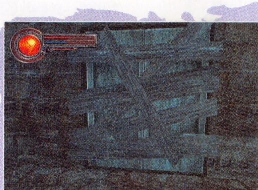
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 西端の閉ざされた部屋へ

西端の部屋には、**光の魔法石**などの重要アイテムが置かれている。しかし、扉は内部から板で打ち付けられているので、2階から飛び降りて進入するしかない。

最初に、南側の**解封の石**で封じられた扉から2階部分へ進もう。この部屋には大量のエレメンタリスが待ち構えている。いきなり突入するのはあまりに危険なので、窓越しに攻撃するか、部屋の中央にある罠のタルを破壊して、敵を爆発に巻き込んで一気に倒してしまおう。

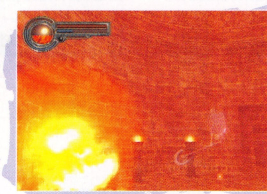
西端の部屋に飛び降りると、今度はマリスが数体出現して一斉にファイアーボールなどで攻撃してくる。この攻撃を同時に受けると即死する危険があるので、いきなりアイテムを入手しようとはせず、ひとまず扉を塞いでいる板をファイアーボールや剣などで壊し、退路を確保するといい。確実に1匹ずつ倒していこう。



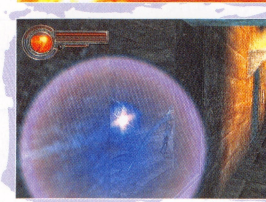
西端の部屋の扉は内側からふさがれている。外から開くことはできない。

POINT 2 地形を利用して強敵を倒そう

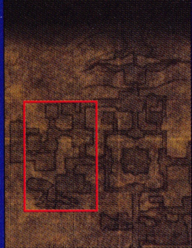
エレメンタリスは、近づくとトルネードの魔法や2段のひっかき攻撃を仕掛けてくる。どちらも威力が高く、複数の個体が一度に攻撃してくると大ダメージを受けてしまうので、段差や窓などの一方的に攻撃できるポイントを活用し、ダメージを最小限に抑えて戦おう。必ずしもマリスを倒す必要はないが、もし戦うのであればファイアーボールや闇属性のブレスに注意しつつ、弱点である光属性の魔法を主体にして攻撃しよう。



マリスの飛び道具はかなり痛い。立ち止まると当たりやすいので注意しよう。



多少卑怯にも感じるが、利用できる物はなんでも利用して戦うように。

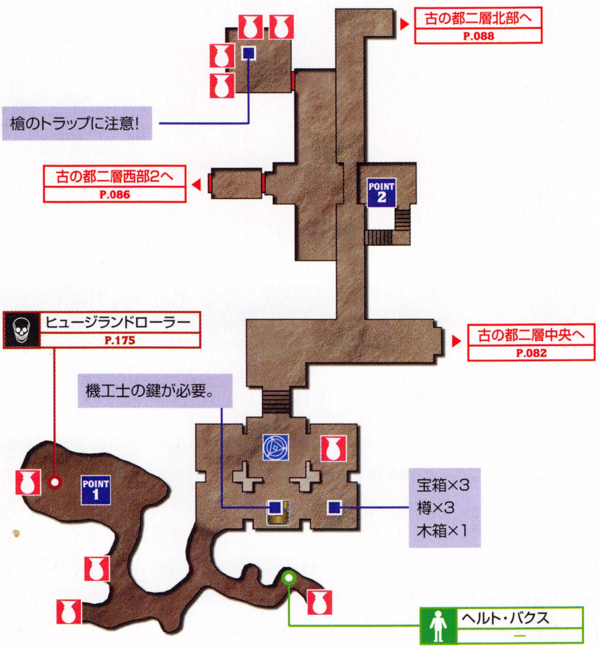


MAP No.24　Ansient City Floor 2 West 1

古の都二層西部1

このエリアにはトラップが大量に存在する。進行ルートである古の都二層北部への通路にも仕掛けられているのだ。その解除には一定の手順を踏まなくてはならないので、攻略を参考にしながら進んでほしい。

エリアマップ
Area Map



ショップデータ

名前	価格	ページ
薬草	30	P.154
回復薬	350	P.154
毒消し草	90	P.154
妖精草の根	380	P.154
双頭の干物	460	P.154
魔力の糧	450	P.154
竜涙の花	3000	P.154
からの器	3000	P.154
力の種	2800	P.154
獣の針	2800	P.154
剣石	3000	P.155
黄石の導杖	2400	P.155
太矢	30	P.156
クレセントアックス	5900	P.137 57
クロスボウ	3700	P.135 42
アイアンヘルム	610	P.141 27
ナイトヘルム	1760	P.143 44
レザーアーマー	350	P.146 71
アイアンプレート	450	P.144 52
ナイトプレート	2050	P.145 65
アームガード	800	P.146 76
レッグガーダー	900	P.151 119
ナイトブーツ	1820	P.150 110

敵データ

名前	ページ
ヒュージランドローラー	P.157
クワイヴ	P.170
スケルトン(赤)	P.172
リビングアーマー	P.178
ランドローラー(強)	P.178

アイテムデータ

名前	ページ
パワーバングル	P.153
回復薬×3	P.154
森緑の果実	P.154
魔力の糧	P.154
剣石×4〜	P.155
解封の石×2	P.156
橋架の石	P.157
土の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

北側の部屋で解封の石を入手
↓
南側の部屋で解封の石を入手
↓
奥にいるヒュージランドローラーを倒す

MPをアップさせる

ホーリークラウンは防御性能こそ良くないが、最大MPを1.2倍に引き上げるという特殊効果を持っている。これを増魔の腕輪と同時に装備することで、実際の6倍まで最大MPが引き上げられるのだ。MPを回復するときにはホーリークラウンを装備し、MPが減ってきたら防御性能のいい防具に変更するという戦略が有効だ。

北部への道は無理に渡らないように

古の都二層北部への道は、下の階層から火矢が打ち上げられる危険地帯だ。炎を避けながら**回復薬**でこまめに体力を回復していけば、無理やり北部の入口に到達することも不可能ではない。しかし、ダメージを受けずに安全に通りたければ、古の都二層西部2（P.086）に行ってクワイヴマスターを倒すようにしよう。ちなみに、クワイヴマスターのいる部屋の中央にある燭台に灯をともすと、敵の姿が見えやすくなるので覚えておくといい。



まずは燭台に火をつけてクワイヴマスターを判別してから攻撃を仕掛けよう。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 ヒュージランドローラーは弓で倒せ

このエリアの南側にいるヒュージランドローラーは、普通のランドローラーとはまったく異なる巨体を持つ。物語を進めるうえで戦う必要は必ずしもないが、倒せば**土の魔法石**を手に入れられるので、ぜひとも勝利を収めたいところだ。とはいえ、この敵はあまりにも巨大で、洞窟の天上を崩す攻撃などの広範囲攻撃を仕掛けてくる。攻撃力もかなり高いので、接近戦を挑むのは無謀だ。

ヒュージランドローラーには攻撃すると動きだす性質があるので、攻撃を加えたあと洞窟の入口まで後退し、おびき出そう。あとは弓矢を使って遠距離から攻撃すれば確実にダメージを与えられる。手持ちの矢が少なければ、同じ洞窟にいる商人から購入しておくといいだろう。ヒュージランドローラーを倒せば**土の魔法石**が手に入りMPを回復できるので、魔法攻撃をするのも有効な手段だ。



体が大きく、ライトニードルのような貫通性のある魔法が多段HITする。

POINT 2 隠し地下室を見つけよう

このエリアには、ほかとは一風変わった隠し部屋が存在する。それは隠し地下室だ。この隠し部屋を見つけるコツは音をよく聞くこと。隠し地下室が隠されている場所を歩くと、「コツーン」という明らかにほかの床とは違った響いた音が鳴る。その音が違う床を調べれば、地下室への入口が開かれるのだ。

場所のヒントはマップの中でタルが多く設置されている場所の近く。歩き回って探し出してもらいたい。



明らかに音が変化するので、注意深く聞いていればわかるはずだ。



地下室の奥でパワーバングル発見。物理攻撃力の上昇効果がある腕輪だ。





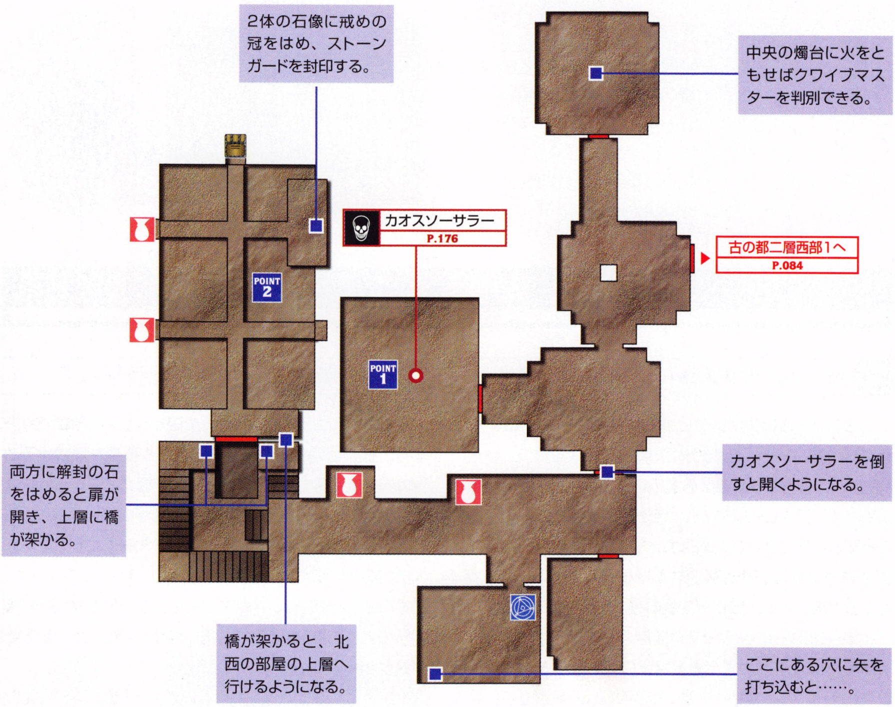
盗賊の地図2

MAP No.25 Ansient City Floor 2 West 2

古の都二層西部2

古の都二層西部2には、西部1のクワイヴを全滅させる仕掛けがある。レア武器などの入手も可能な、探索しがいのあるエリアだ。ただし、ここには強力なカオスソーサラーが待ち構えているので、気を引き締めてほしい。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
カオスソーサラー	P.170
クワイヴ	P.170
クワイヴマスター	P.171
ストーンガード	P.173
マジシャンドール	P.177

アイテムデータ

名前	ページ
アースクエイカー	P.136 46
巨人の盾	P.139 7
気泡の護符	P.153
獣の針	P.154
機械工の鍵	P.156

名前	ページ
戒めの冠	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　POINT 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

中央の部屋でカオスソーサラーを倒す
↓
南西の部屋で解封の石を使い、扉を開く
↓
戒めの冠を使ってストーンガードを封じ込める
↓
ストーンガードの部屋で機工師の鍵を入手

激戦は必至だが挑戦する価値あり

このエリアは素通りすることもできるが、物語の結末に関わるアイテムが置かれているので、ぜひ探索してみよう。それにはカオスソーサラーという強敵と戦わなければならないので、古の都二層西部1（P.084）で経験値稼ぎなどをして、事前にレベルアップしておくことをオススメする。また、敵の攻撃には状態異常を引き起こすものが多いので、ヒュージランドローラーの近くにいた商人から、**妖精の根**を大量に買っておくといい。



値段は高いが、妖精草の根をなるべくたくさん買っておくといいだろう。

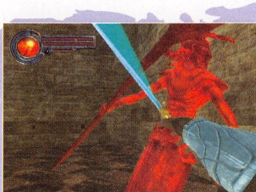
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 VS.カオスソーサラー

カオスソーサラーを倒すには、敵の動きを覚え、攻撃の避け方を身につけることが重要だ。

もっとも危険な攻撃は矢による攻撃で、「封」の状態異常を引き起こすうえ、威力も誘導性も強力。回避するには横移動に専念すればいい。地面をせり上げる攻撃は、すばやく降りてダメージを避ける。部屋の壁から槍を出してくる攻撃は、部屋の中央部分に逃げればいい。また、正面から近づくと、杖や衝撃波で攻撃してくる。

攻撃を判別するにはカオスソーサラーの動きをよく見なければならない。杖を横に振れば矢、上にかざしたときは槍、下に叩きつけたときには地面をせり上げるのだ。カオスソーサラーを中心に、L1／R1ボタンと方向キーの横で回り、カオスソーサラーが杖を横に振ったらダッシュで回避し、それ以外なら間合いを詰めて攻撃しよう。



カオスソーサラーは、殴りに弱い。強力な殴り属性の武器で短期決戦を!

POINT 2 ストーンガードを封じ、鍵を入手

カオスソーサラーを倒すと、ふさがれていた扉が通行可能になり、ストーンガードのいる奥のエリアへ進めるようになる。このエリアでは以前と同様に**戒めの冠**を石像から取り、動き出したストーンガードを弓矢で倒せばいい。ただし、いちばん奥の部屋では1体のストーンガードを倒しても次々と増殖してしまうので、2階へから部屋に入り、そこで**戒めの冠**を2つ使ってストーンガードを封じ込める必要がある。そのあとこのエリアを探索すれば、**機工師の鍵**を入手できるだろう。

なお、ストーンガードの間の手前の部屋にはある仕掛けがあり、それを作動させれば天井から階段が降りてくる。その先に行けば、**アースクエイカー**という魔法武器がゲットできるのだ。部屋の中をよく観察すれば謎はすぐに解けるはずなので、がんばって見つけてほしい。



アースクエイカーを手に入れるヒントは、壁に弓矢を使うことだ!



盗賊の地図2

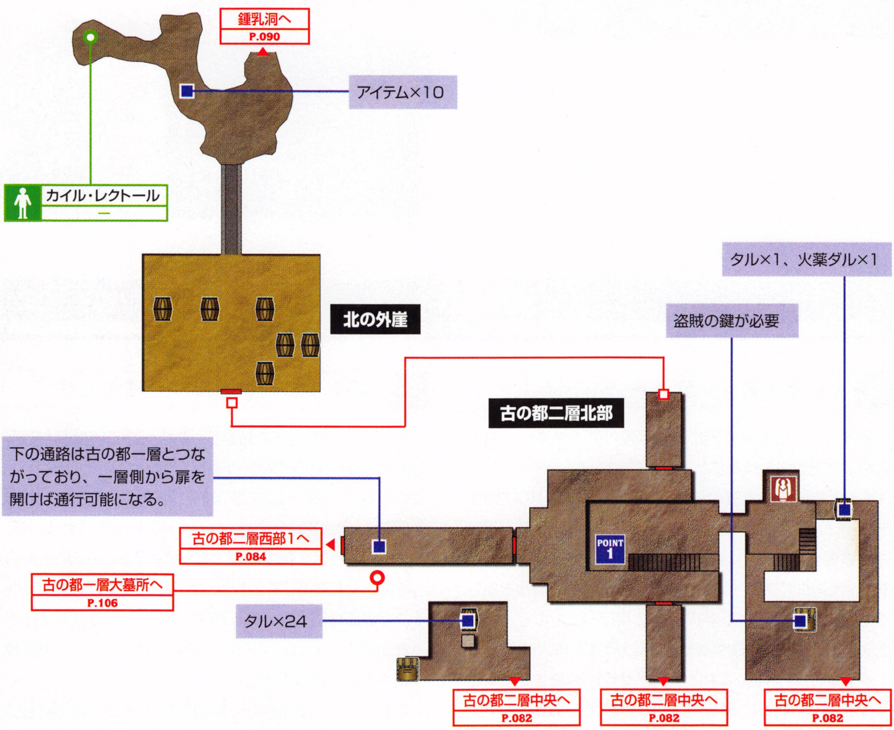
MAP No.26 Ansient City Floor 2 North - Nothern Cliff

古の都二層北部～北の外崖

この2つのエリアは古の都二層と鍾乳洞をつなぐルートだ。途中にはアイテムなども落ちているので、回収しておこう。橋架の石を持っていれば古の都中央塔二層との橋をかけることができ、中央塔との行き来が楽になる。

エリアマップ

Area Map



■敵データ

名前	ページ
インセクター	P.167
オフディアン	P.169
ストゥール	P.173

■アイテムデータ

名前	ページ
デモンアーマー	P.145 62
薬草×3	P.154
魔力の糧	P.154
竜涙の花	P.154
力の種	P.154

名前	ページ
愚者の実	P.155
剣石	P.155
魔物の骨	P.155
太矢×6	P.156
魔眼石の矢×4	P.156

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

東の部屋から古の都二層中央へ出る

↓

［中央塔二層］盗賊の地図を入手

↓

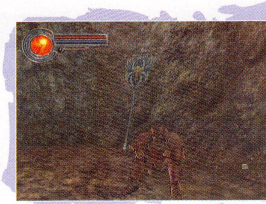
北の外崖へ続く橋を渡る

↓

カイル・レクトールと会話する

装備アイテムを一式そろえよう

特に注意すべき点はないが、古の都二層中央で**盗賊の地図**、北の外崖で**魔眼石の矢**を入手しておこう。この矢は**オフディアンボウ**専用で、敵を追尾する誘導性能を持っている。ショップで買うことはできず、入手する機会は拾うかある場所で交換するかに限られる。ここでは4本拾えるので、確実に手に入れておこう。なお、二層北部にある森の民の宝箱は、**盗賊の鍵**でしか開けることはできない。名前に惑わされないようにしよう。



この騎士にある剣を持って話しかけると、剣の持ち主のことが聞ける。

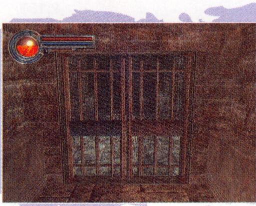
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 地下への通路は一層から開く

古の都二層北部には下層へ続く通路がある。この通路は一層と二層とつなぐ近道となるのだが、途中の扉は反対側からでなければ開けない。実際に使えるのは古の都一層大墓所（P.106）を訪れたあとになる。ここに行けるようになるのはしばらく先のことだが、そのときには忘れずに扉を開いておこう。

また、二層北部入口と二層中央塔を結ぶ橋に**橋架の石**を使っておけば、塔とつながっているほかの階層との行き来が楽になり、このエリアに来るまでの時間も短縮できる。もしも手持ちの**橋架の石**があったら、北部正面の橋を架けるようにしよう。

ちなみに、橋に向かって右側にはタルが多数並んでいる小部屋がある。ここではアイテムがいくつか入手できるので、橋を架けるついでに立ち寄っておくといいだろう。



橋と鉄格子は必ず開けておくこと。近道を使うことで行動範囲も広がる。

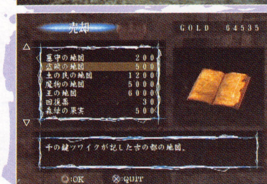
POINT 2 盗賊の地図を手に入れよう

古の都二層北部の東端の部屋から中央（P.080）に出ると、**盗賊の地図**を手に入れることができる。途中に通路が崩れていている箇所があり、一見すると落下してしまいそうな印象を受けるが、実はダッシュすれば簡単に飛び越えることが可能だ。ちなみに、帰りも同じくダッシュして通るだけでいい。

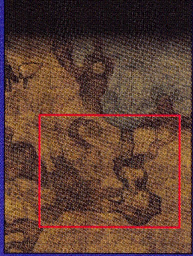
なお、**盗賊の地図**のある場所の壁には、地図の持ち主だった盗賊のメッセージが書いてある。



まっすぐダッシュして飛び越えよう。失敗が恐ければセーブしておくこと。



盗賊の地図を売るなら買い取り価格が一番高いエドミーがオススメだ。



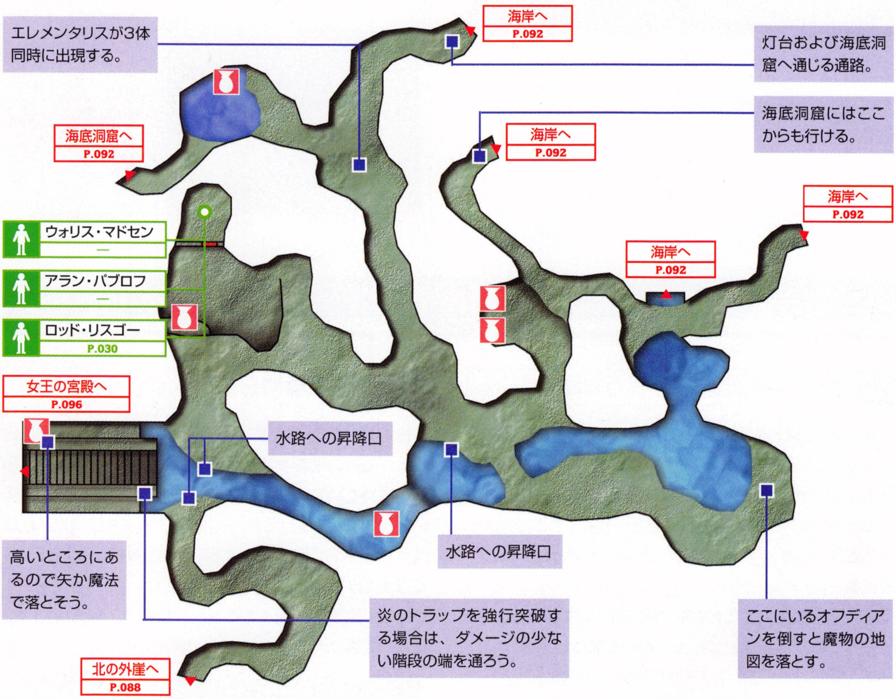


MAP No.27　Limestone Cave

鍾乳洞

北の外崖から進入した鍾乳洞は、オフディアンたちの親玉ともいえる女王の宮殿へ至る道だ。商人や回復の泉、渡の方陣は存在せず、アイテム収集のため長期の探索が強いられるので、回復アイテムを多めに用意しておこう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アクアリザード	P.167
エレメンタリス(水)	P.168
オフディアン	P.169
ジャイアントバット	P.171
ストゥール	P.173
スナッパー	P.173

アイテムデータ

名前	ページ
タワーシールド	P.139 11
レザーシールド	P.141 26
グレートヘルム	P.142 35
水の指輪	P.153
魔力の糧×2	P.154
からの器	P.154

名前	ページ
魔物の地図	P.155
灯火の祭器	P.156
魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

宮殿入口近くにある魔法石を射撃して入手

↓

水の指輪を入手して装備する

↓

ウォリス・マドセンらと会話し灯火の祭器を入手

↓

北端の通路から海岸へ

↓

[海岸]灯台で灯火の祭器を使用する

↓

鍾乳洞へ戻り、東側の通路から海岸へ

敵が強ければ、先に海岸へ行こう

このマップで頻繁に戦う敵は、エレメンタリス(水)とアクアリザードだ。これらの敵に近距離戦を挑んで無傷で倒すのは難しいので、遠距離攻撃を活用しよう。このうちアクアリザードは弓も攻撃魔法も有効。回復魔法を使うエレメンタリスは弓では効率よくダメージを与えられないので、攻撃魔法から通常攻撃の連携で戦おう。また、先に海岸(P.092)へ行って威力の高い**アキュティレイス**を入手するのも手だ。



ここでは写真の火を止めるためのアイテム入手が当面の目標となる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 明かりを灯すか暗闇で戦うか……

鍾乳洞に進入してまず目につくのは、火を吹く巨大な蛇の石像だろう。回復しながら強引に突破することも可能だが、大きなダメージを受けてしまう。

この次に訪れる海岸(P.092)は闇に包まれているが、鍾乳洞で**灯火の祭器**を入手し、灯台で使えば明かりをともすことができる。このとき注意したいのが、エレメンタリスが3体同時に出現する場所があること。魔法弾の射撃と回復魔法を使う強敵を3体も同時に相手にするのは危険なので、無視して突破するか、明かりをあきらめてほかの通路から海岸へ向かうってもいい。

もしもエレメンタリスと戦うなら、なるべくパワーゲージの溜まりが速い武器を用いること。1匹ずつおびき出して戦うのが基本だが、不意に複数のエレメンタリスに囲まれてしまったときにも対応しやすいからだ。



回復魔法のモーション中に攻撃し、敵の回復を止めるテクニックも重要だ。

POINT 2 水上の不利を知ろう

東側の海岸入口に向かうには水路を歩かなくてはならないが、この地形では微妙に動きが遅くなり、通常と同じ感覚で戦うと、敵の攻撃を避けられないことが多い。早目の回避行動を心がけ、攻撃を受けたときのことを考えてつねに余裕のあるHPを維持しておきたい。

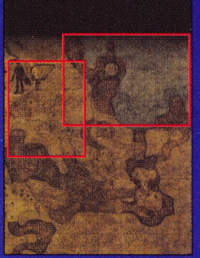
水路で最も警戒すべき相手はアクアリザードだ。この敵は遠近ともに攻撃手段を持つうえ、仮に背後を取っても尻尾で攻撃してくるため、近距離武器だけで戦うとこちらも少なからず損害を受けることになる。敵の攻撃範囲の外から弓などで攻撃するか、攻撃魔法でひるませつつ武器攻撃を繰り出す連携などで戦っていこう。

連携に使う攻撃魔法は何でもいいが、消費MPが比較的に少なく、アクアリザードの弱点である火属性のファイアーボールなどがオススメだ。



魔法でダメージを癒すくらいなら、攻撃魔法を使い無傷の勝利を狙おう。





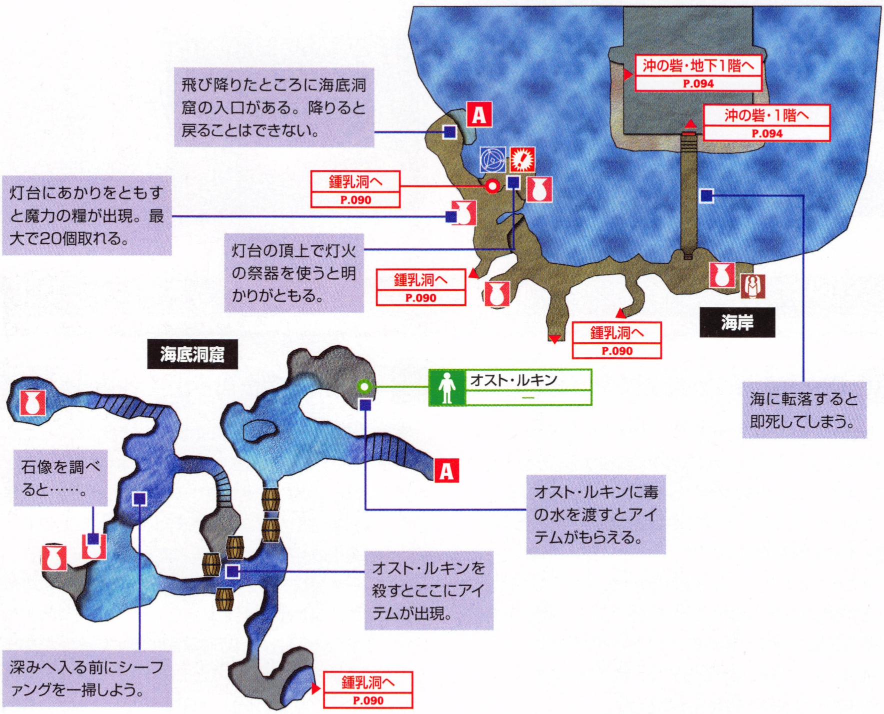
魔物の地図

MAP No.28 Seaside - Seabed Cave

海岸～海底洞窟

鍾乳洞を抜けたところにある海岸は、沖の砦と海底洞窟に向かうための通路となる地点だ。このうち海底洞窟は訪れる必要はないものの、戦いに役立つアイテムが数多く隠されているので、修行を兼ねて探索してみよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アクアリザード	P.167
インセクター	P.167
エレメンタリス(水)	P.168
シーファング	P.171
マカラ	P.177

アイテムデータ

名前	ページ
アキュティレイス	P.131 ❶
折れた刀	P.131 ❺
雷角	P.134 ㉚
石の仮面	P.142 33
フォーチューン	P.153

名前	ページ
お守り	P.153
風と霧の護り	P.153
魔力の糧×20	P.154
水の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ A マップのつながり POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

アキュティレイスを入手する

↓

いったん鍾乳洞へ戻る

↓

海岸を経て海底洞窟へ

↓

オストに毒の水を渡し、フォーチューンを入手

↓

お守り・水の魔法石・折れた刀・石の仮面を入手

あらかじめ交換品の用意を

海岸は単なる通り道なので特記すべき点は少ないが、灯火の祭器を使っていない場合は視界が悪いので、誤って海に転落しないように気をつけよう。海底洞窟の敵はとるに足らないが、このエリアでは水中での行動が多く酸欠になりやすいので、**気泡の護符**を装備するかHPを回復して進むこと。なお、オストに**毒の水**を渡すと経験値が2倍になる装備品**フォーチューン**をもらえる。なお、毒の水は地下墓所2（P.050）で汲むことができる。



一見、何の役にも立たなそうな毒の水に、このような使い道があるとは。

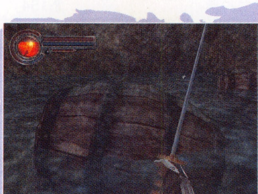
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 戦いに役立つアイテムを回収しよう

海岸や海底洞窟には、強力な武器やさまざまなアイテムを手に入れることができる。まず、このマップで唯一入手条件のある**フォーチューン**は、**毒の水**を渡すと手に入れることができる。その場合は**からの器**が1つなくなってしまうが、実はルキンを殺せば洞窟中央のタルが浮かんでいるゾーンに**フォーチューン**が出現するのだ。キャラクターを殺すことに抵抗がない人はこちらを試してみよう。

また、**折れた刀**は装備しているともう一振りの刀・**雷角**と共鳴するという特徴がある。さらに鍛治屋に修理してもらうことで**風牙**という強力な逸品に生まれ変わるのだ。

さらに、水面に浮いているタルに入っている**石の仮面**は、コントロール不能の火炎を放つという物騒な能力を持つ。使い方次第では高い効果を期待できる防具なので、これも忘れずに入手しておこう。

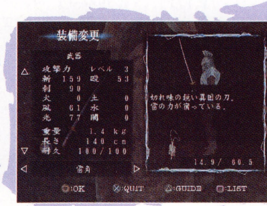


水に浮かぶタルは魔法か矢、もしくは飛び込みながらの攻撃で壊そう。

POINT 2 アイテム回収後は鍛治屋に戻ろう

海底洞窟の探索が終了したら、いったん回復アイテムや矢を補充し、武器や防具を修理しておこう。というのも、この次に向かう沖の砦はトラップでダメージを受ける機会が多く、防具の耐久力が低下しやすいからだ。また、せっかく手に入れた**折れた刀**をそのままにしておくのも惜しいので、鍛治屋に渡して**風牙**に変えよう。

なお**折れた刀**、もしくは**風牙**を装備していると奇妙な音を耳にすることがあるだろう。これは対になる刀・**雷角**と共鳴し合っているために生じる共鳴音で、**雷角**に接近するほど音が大きくなる。音の大きいあたりを◎ボタンで探索すれば**雷角**を入手できるが、マップ上に目印はないので、怪しそうな場所では◎ボタンを連射しつつ歩こう。ステレオ設定にしてヘッドホンをつけると、音が鳴っている方向がよくわかるので試してもらいたい。



耐久が下がりやすいという欠点はあるが、雷角は非常に優れた武器だ。





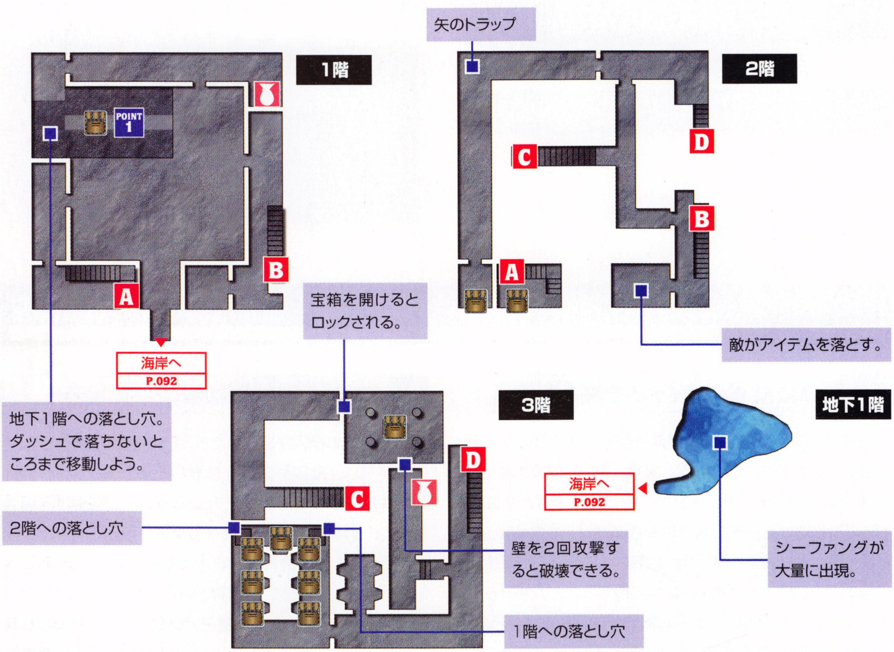
MAP No.29　Fort Offshore

沖の砦

魔物の地図

女王の宮殿に進入するための装備品をはじめ、数々のアイテムが収められているところ。規模は小さいが、砦らしく多数のトラップがプレイヤーの行く手を阻む。ダメージを極力抑えるためにも、トラップの位置を確認しつつ慎重に行動しよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アクアリザード	P.167
ストゥール	P.173
スナッパー	P.173
シーファング	P.171
ゾンビファイター	P.174

アイテムデータ

名前	ページ
ボウ	P.135 45
タワーシールド	P.140 13
シルバーヘルム	P.142 39
シルバーアーマー	P.144 56
シルバーアーム	P.147 83
魔眼石の指輪	P.152
魔眼石の腕輪	P.153

名前	ページ
魔眼石の首飾り	P.153
回復薬	P.154
森緑の果実	P.154
魔力の糧	P.154
力の種	P.154
闇の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

魔眼石の指輪、魔眼石の首飾り、魔眼石の腕輪を入手

↓

鍾乳洞へ戻る

↓

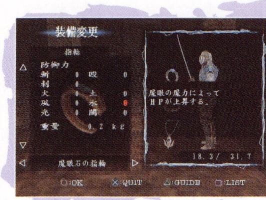
[鍾乳洞]女王の宮殿入口で3つの魔眼石アイテムを装備

↓

女王の宮殿へ入る

女王の宮殿への進入準備をしよう

この砦に特筆すべき強敵はいないが、攻撃力・耐久力に優れたゾンビファイターには注意が必要だ。狭い通路で戦うケースもあるので、壁に引っかかる可能性のある横斬りよりも、突きや縦斬り(**アキュティレイス**など)の武器のほうが安心して使える。こだわりがなければ、これらのタイプの武器を用いよう。なお、地下1階のシーファングは水の出入りを繰り返すと無限に増殖するので、ここでレベルアップをするのもいい。



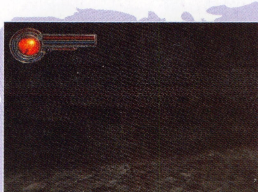
魔眼石アイテムは宮殿に侵入するための鍵であると同時に、性能も高い。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 即死系トラップはないので慌てずに

初めに注意しておきたいのは、この砦では落とし穴や宝箱に仕掛けられた罠など、しばらく見ていなかったトラップが数多く登場するということ。即死に結びつく凶悪なものこそないが、罠にかかれば当然状況は不利になる。特に1階の落とし穴にはまると、地下1階の水中に落とされてしまうため、何が起きたか理解できないうちに溺死、という可能性もある。水に落ちてもあわてず**気泡の護符**を装備し、シーファングを排除しつつ出口に向かえば問題はない。焦るのがもっとも危険なので、トラップにかかっても「失敗した」程度の軽い気持ちで再挑戦しよう。

なお、1階左上の部屋では、ダッシュしてマップ上の暗くなったゾーン以外の場所に到達すれば落とし穴にはかからないので、タイミングを見計らって一気に駆け抜けよう。中途半端に迷うとかえって失敗するものだ。



不測の事態に備え、あらかじめ気泡の護符を装備しておくのがオススメだ。

POINT 2 2階以上のトラップはダメージ系

1階の落とし穴以外のトラップは、落下の衝撃でダメージを受ける落とし穴や矢のトラップなど、直接ダメージを受けるものが大半だ。対策として、HPをつねに高めに保っておくこと。また、矢のトラップは当ると麻痺状態に陥ることもあるので、**妖精草の根**をいくつか用意しておこう。なお、麻痺になってしまったら、あえて次の矢を受けたうえで回復すること。すぐにアイテムを使うと、治った直後に再び矢を受けて麻痺になる可能性があるのだ。

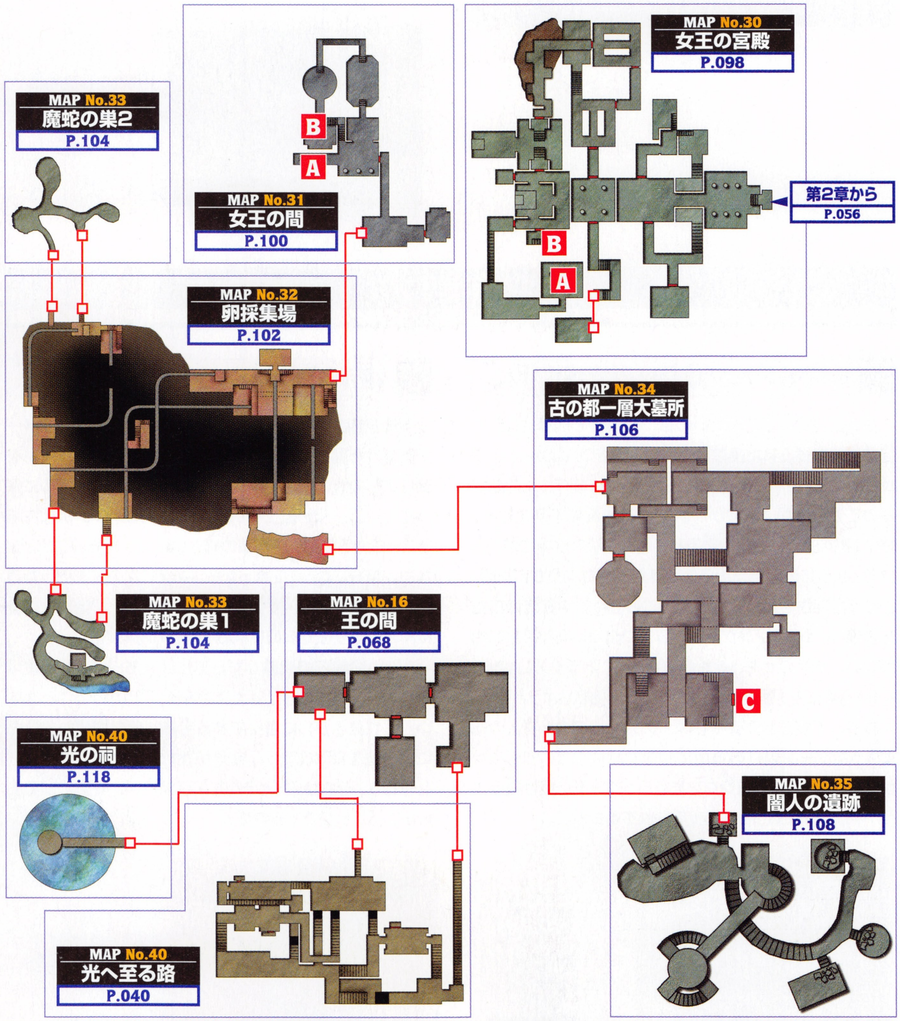
3階の**魔眼石の腕輪**がある部屋は、あらかじめ破壊可能な壁を破壊しておけばガスのトラップにかかることはない。これ見よがしに置いてある宝箱に目を奪われず、先に奥の壁を2回攻撃し、自分が通れるだけの大きさの穴を作ろう。それからアイテムを入手すれば、安全に部屋を脱出することができるのだ。

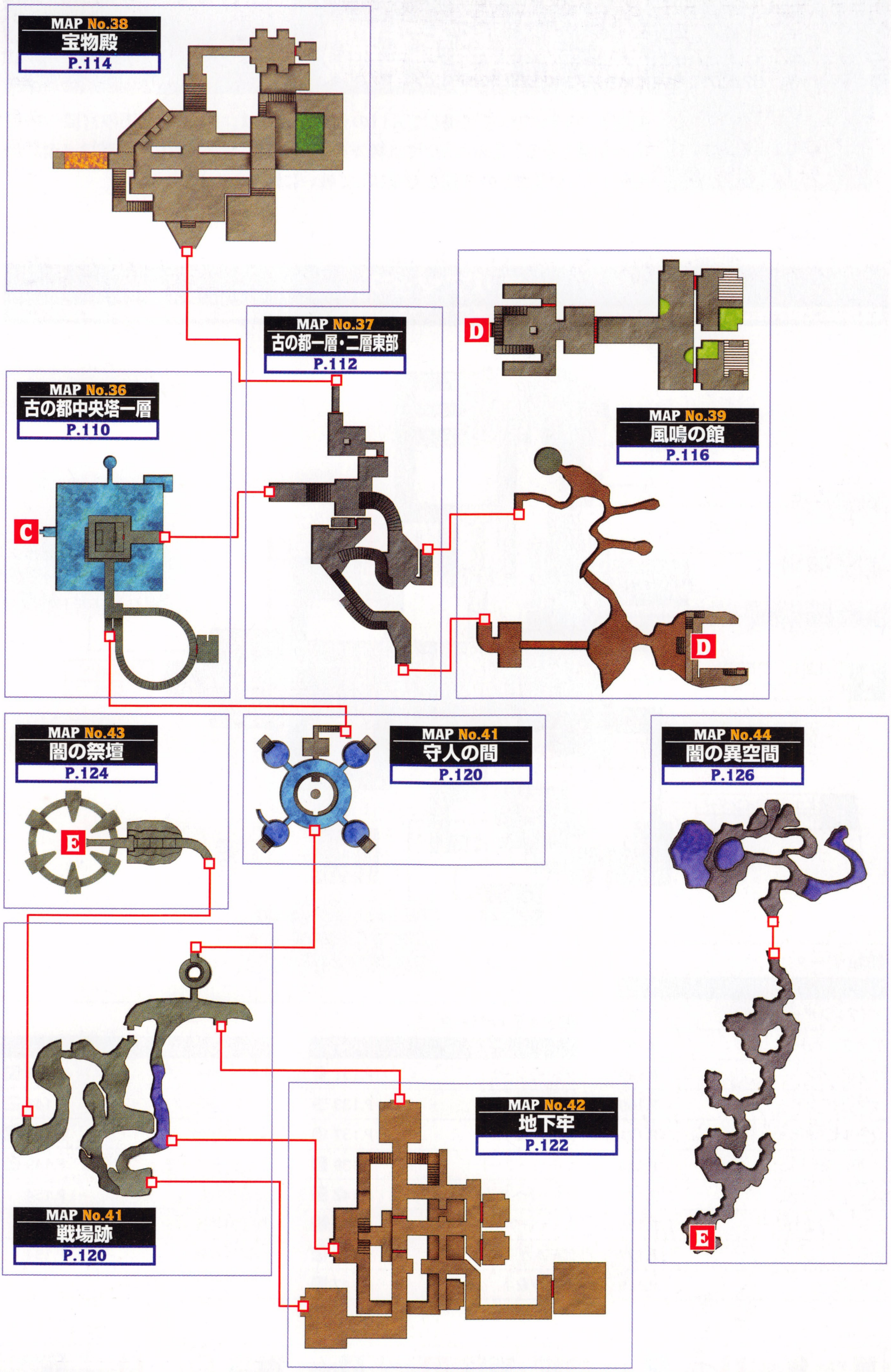


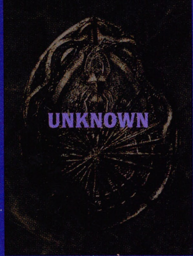
麻痺の回復はアイテムに頼るため高くつく。できれば矢は回避しておきたい。

第3章
女王の宮殿〜闇の異空間

古の都の地中深く――そこには、都を知りつくしているはずの盗賊の地図にさえまったく記されていない異世界が広がっていた。これまでの敵とは違う異形の者たちを相手に、主人公は最後の決戦へと挑んでいく。はたして、そこで待ち受けている「闇」とは?




MAP No.38
宝物殿
P.114
MAP No.37
古の都一層・二層東部
P.112
D
MAP No.36
古の都中央塔一層
P.110
MAP No.39
風鳴の館
P.116
C
D
MAP No.43
闇の祭壇
P.124
E
MAP No.41
守人の間
P.120
MAP No.44
闇の異空間
P.126
MAP No.42
地下牢
P.122
MAP No.41
戦場跡
P.120
E



地図入手不可

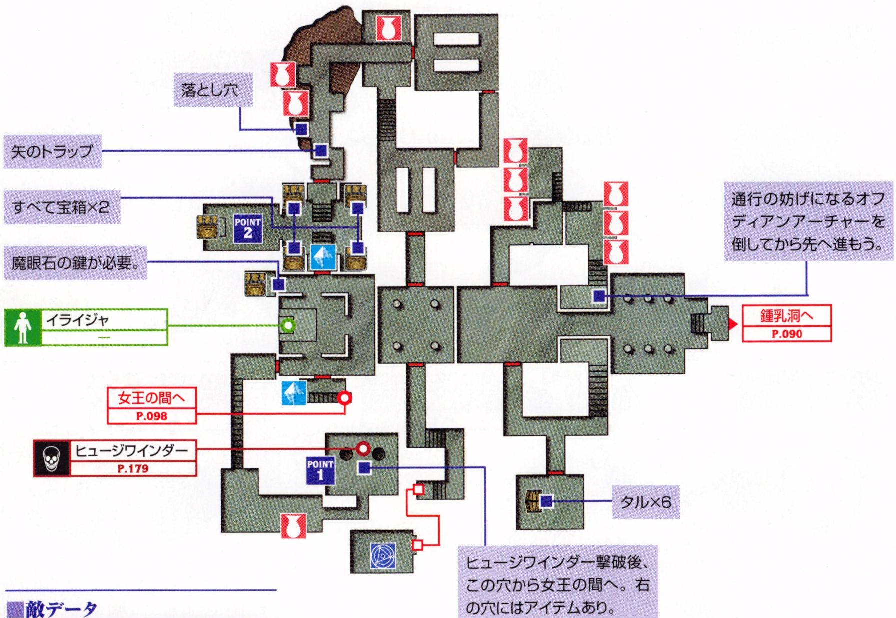


MAP No.30 Queen's Palace

女王の宮殿

魔眼石アイテム3つを装備して入口の火を止めれば、ようやく女王の宮殿への侵入が可能となる。このエリアでは数々の強敵が待ち構えており、激戦は必至。回復アイテムや矢などの準備を万全にして戦いに臨みたいところだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アイアンシザー	P.167
アデプトマミー	P.167
オフディアン	P.169
オフディアンアーチャー	P.169
ゴールドスタチュー	P.171
スナッパー	P.173
ストールン	P.173
ヒュージワインダー	P.175
マミー	P.177
ワインダー	P.179

アイテムデータ

名前	ページ
グレートソード	P.131 7
バスタードソード	P.133 21
女王の杖	P.137 60
シルバーガード	P.139 9
グレートヘルム	P.142 37
シルバーアーマー	P.144 55
アームガード	P.146 75
女王の篭手	P.147 82

名前	ページ
レザーグローブ	P.148 95
アイアンブーツ	P.149 100
シックブーツ	P.149 105
シルバーブーツ	P.149 106
回復薬×7	P.154
森緑の果実	P.154
妖精草の根×2	P.154

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

宮殿を直進し、ヒュージワインダーの間へ

↓

ヒュージワインダーを倒す

↓

ヒュージワインダーがいた穴に降りる

↓

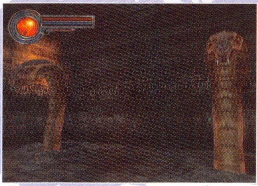
階段を上って女王の宮殿へ戻る

↓

北側の部屋を探索しアイテムを入手する

消耗する前に強敵を叩く

オフディアンたちの本拠地だけあって、麻痺攻撃を仕掛けてくるオフディアンなど、手強い相手が多数出現する。なかでも、女王の間に進むためには避けて通れない、2匹の大蛇・ヒュージワインダーはかなりの難敵だ。とりあえずアイテム探索は後回しにし、あまり消耗していない状態で対決に臨むのが賢明だろう。ヒュージワインダーおよびゴールドスタチューとの戦いは弓系の遠距離攻撃が主体となるので、**鉄尻の矢**や**太矢**は多めに持っていくように。



どことなく愛嬌がある気もするが、先に進むためにも見逃す訳にはいかない。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 VS ヒュージワインダー

麻痺効果のある直接攻撃と、廊下の先まで届く高い毒効果を持つブレスというなんともいやらしい攻撃を持っているヒュージワインダー。この敵を相手に近接攻撃はあまりにも危険。**魔眼石の指輪**を装備していれば麻痺を受けることはなくなるが、ブレスの攻撃力が高いからだ。

そこで、まず1匹を遠距離攻撃で倒すことに集中しよう。その際は弓と風の攻撃魔法をオススメする。ヒュージワインダーのいる部屋に入ったら弓を撃つ準備をしつつ、片方の穴に近づこう。ヒュージワインダーは出現してしばらくは無敵なので、すぐに攻撃してはいけない。顔をこちらに向けた瞬間に矢と魔法を撃ち込み、すかさず廊下の奥まで逃げよう。これを繰り返して1匹仕留めることができたらあとは簡単。部屋の隅に移動すれば、もう1匹のヒュージワインダーは攻撃してこないからだ。

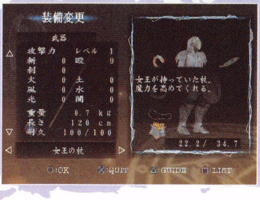


1匹倒したら部屋の角に移動。ここなら2匹目は攻撃をしてこなくなるのだ。

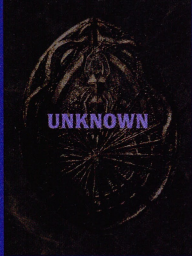
POINT 2 北側の部屋で女王の杖などを入手

ヒュージワインダー撃破後は、そのままヒュージワインダーの穴に入り（落下時のダメージが少ない入口から見て右側がおすすめ）、女王の間を目指そう。その攻略は次ページを参照してもらうとして、ここではヒュージワインダー以外の進み方について紹介する。

1階はかなり広いが、要注意トラップが存在するのはマップ中央から北側に向かうルートのみ。このルートに出現する敵は、耐久力に優れるマミー、魔法攻撃を得意とするアデプトマミー、両者の長所をあわせもつゴールドスタチューなど、強敵がそろっている。マミーはパンチが見た目より長いという点に注意しつつ、攻撃を誘って反撃していく。アデプトマミーとゴールドスタチューは、うかつに近寄らず射撃で戦おう。特にゴールドスタチューの魔法は追尾性能がいいので、部屋の入口を盾にして戦おう。



女王の杖は攻撃力こそ弱いが、装備するとMPが回復していく驚異の武器だ。



地図入手不可

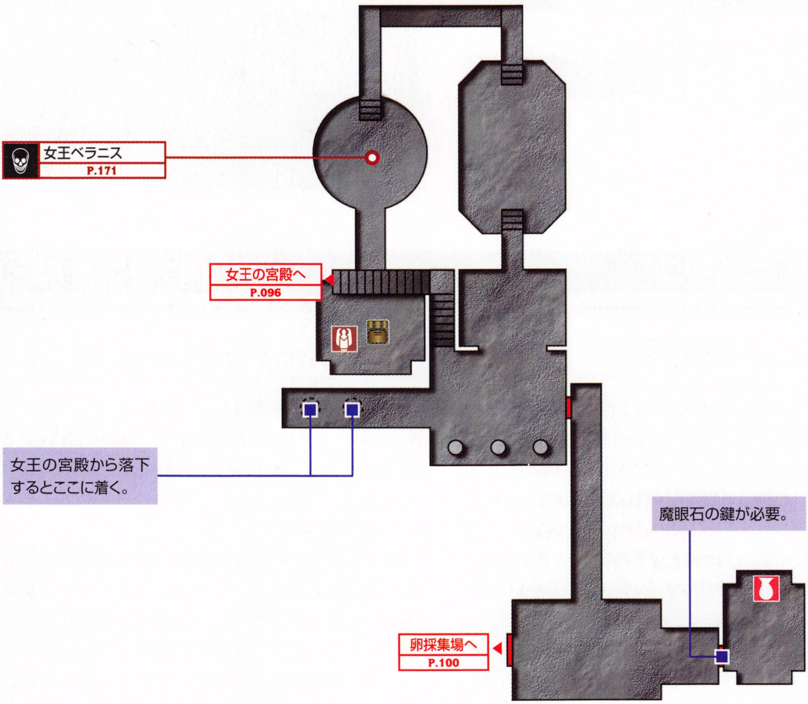


MAP No.31 Room of Queen

女王の間

このエリアでは、オフディアンを生み出すヘビ女王、クイーン・ベラニスとの戦いが控えている。また、この先の卵採集場へ続く通路にある牢獄では、物語の結末を左右しかねないアイテムが入手できる。女王を倒したら、忘れず訪れよう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
アデプトマミー	P.167
女王ベラニス	P.171
ワインダー	P.179

アイテムデータ

名前	ページ
ローフルブレード	P.134 ㉞
魔眼石の鍵	P.156
火の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

- 女王の間へ向かう
- ↓
- クイーン・ベラニスを倒す
- ↓
- 火の魔法石と魔眼石の鍵を入手
- ↓
- 南東の部屋でローフルブレードを入手

師の仇でもある女王を討て

ここで戦う女王ベラニスは、まともに戦うとかなり面倒な相手だが、部屋に入らず通路から弓で戦えば問題なく排除できる。正々堂々と戦う必要のある相手でもないので、安全策をとろう。女王を倒したあと入手できる**魔眼石の鍵**を使って南東の牢獄に入ると、遠征隊の隊長にして師でもある、剣の長クローゼと会うことになる。ここで入手できる片手剣は、軽いという以外はなんの変哲もなさそうだが、終盤で重要な役割を担うアイテムだ。

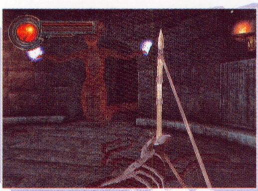


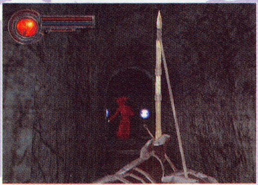
たいそうな自信だが、はっきりいって弱い。恐れる必要はない相手だ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 ベラニス戦では距離を保つこと

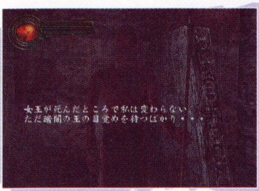
このエリアでの大一番は、やはりベラニスとの勝負。もっとも、敵はこちらが通路にいる時点から攻撃を仕掛けてくるうえ、ようやく部屋にたどり着いたと思ったら、今度は小ヘビの援軍を出すという卑怯者ぶりをいかんなく発揮してくる。相手がそのつもりなら、こちらも部屋には入らずマップ壁を盾にして弓で戦おう。消極的な戦法ではあるが、ほとんど無傷で倒せるはずだ。なお、矢の本数は30本ほどあれば問題ない。


部屋で戦っても、まるでいいことはナシ。無理は禁物ということか。

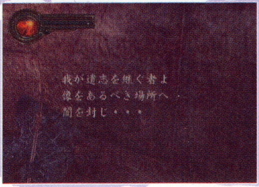

巨体のおかげで狙いをつけるのも容易。意外とあっけなく倒せる。

POINT 2 重要アイテム・ローフルブレード

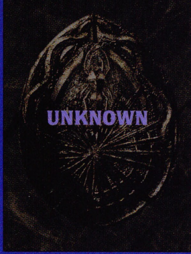
まず女王の宮殿に戻り、**魔眼石の鍵**が必要な扉を開けると、**女王の篭手**を入手できる。いったん引き返し、アイテム収集を行おう。宮殿のアイテムを集め尽くしたら、次なるエリアへ向かうべく女王の間へ戻り、南側へ向かう。この際、必ず牢獄へ足を運び**ローフルブレード**を入手しておくこと。この武器は非常に軽量という以外にとりえはないが、あとで重要な役割を担うこととなる。グッドエンディングにたどり着くためのキーアイテムの1つなのだ。



一応配下のはずだが、相当嫌っていた様子。ここまでいうとは……。



死の寸前まで世を憂いたイヒト卿。その志を、この剣と共に受け継ごう。



地図入手不可

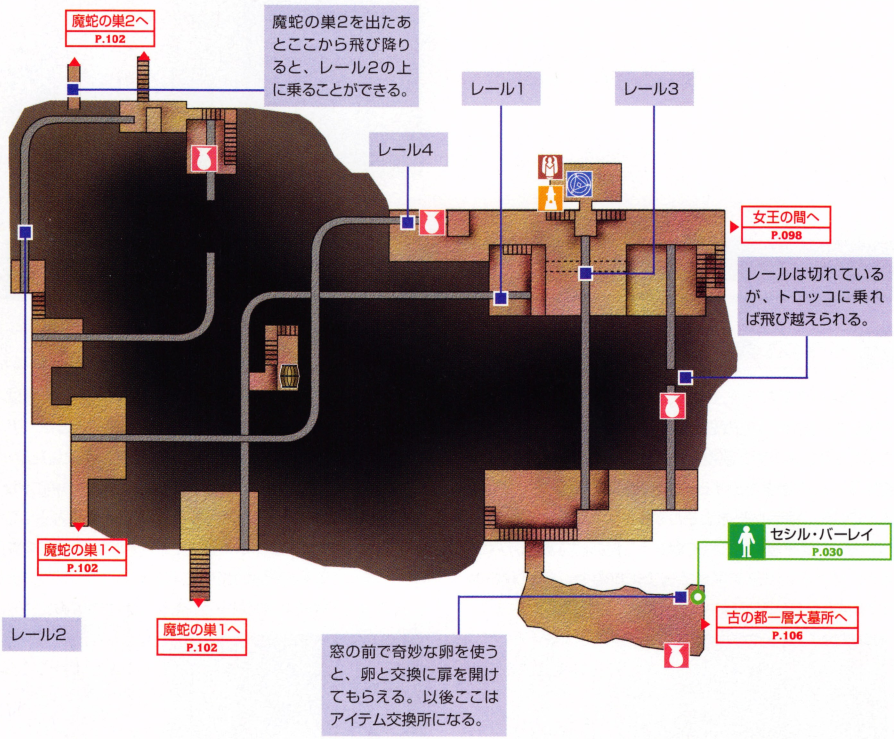


MAP No.32 Egg Collest Room

卵採集場

女王の間からこのエリアへ進むと、いままでにないくらい広い空間が現れる。ここでは、レールの上を走るトロッコに乗って移動するなどといった、ほかにない仕掛けが多い。足を踏み外せば死が待っているので、うかつな行動は極力控えよう。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
アイアンシザー	P.167
オフディアンアーチャー	P.169

■アイテムデータ

名前	ページ
ブラッドマスク	P.143 46
幻の塔	P.153
森緑の果実×2	P.154

名前	ページ
魔力の糧	P.154
風の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

レール1を使い、魔蛇の巣1へ
↓
[魔蛇の巣1] 奇妙な卵を入手する
↓
レール2を使い、魔蛇の巣2へ
↓
[魔蛇の巣2] 奇妙な卵を入手する
↓
レール3を使い、古の都一層大墓所入口へ
↓
扉の左付近で奇妙な卵を使う

ダメージは受けるが死ぬよりはマシ

このエリアを移動するときは、できるだけトロッコに乗ろう。レールを歩くこともできるが、定期的に走っているトロッコにはねられて、落とされてしまうこともあるからだ。ただし、レールが途切れているところもあるので、マップでよく確認してから乗るようにしよう。

また、このエリアは魔蛇の巣（P.104）とつながっており、両方のマップの行き来することになる。なお、魔蛇の巣のマップや攻略については次ページで解説している。



トロッコに乗ると、心臓が飛び出るほど怖い目に……。セーブは忘れずに。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 使うレールは4本

一見非常に広そうなエリアだが、行動可能な場所はそれほど多くない。マップを見てそれぞれのレールのつながりを把握すれば迷うことはないだろう。最終的に利用するレールは4本だけでいい。まず、南西にある魔蛇の巣1へ向かうため、レール1のトロッコに向かおう。

レール1が通過する建物には、**風の魔法石**が隠されている。この建物に行くには、走行中のトロッコから飛び降りるという手もあるが、トロッコに乗ったあとすぐに降り、トロッコだけを発車させてレールを歩いていくほうが確実だ。魔法石を入手したら、トロッコが通過するのを確認して魔蛇の巣1へ向かおう。

なお、このトロッコだけを発車させる手段はレール4でも役に立つ。こうすることで、トロッコの下に隠されているアイテムを入手することができるのだ。



トロッコを先行させて歩いていけば、建物には確実に入ることができる。

POINT 2 卵を入手し古の都へ戻る

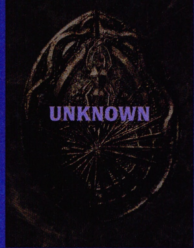
魔蛇の巣1で卵を入手したら、卵採集場に戻ってレール2を歩き、魔蛇の巣2へ行ってもう1つの卵を入手しよう。卵は1つあれば古の都一層大墓所へ入ることができるが、もう1つあれば鍾乳洞にいた兵士ロッド・リスゴーから貴重品である**からの器**を入手できるのだ。いちいち戻るのは面倒だと思われるかもしれないが、それだけの価値はあるので交換に行くことをオススメする。

なお、卵を渡さないまま先に進み、物語の終盤に近い戦場跡（P.120）まで行くとロッド・リスゴーがオフディアン化してしまう。仮にそうなっても戦って倒せば**からの器**は手に入れられるのだが、このアイテムはできるだけ早く手に入れたいところなので、先に渡しに行くといいだろう。女王ベラニスが行っていた、人間のヘビ人間化を見ることができるイベントなのだ。



卵を渡せば門を開けてもらえる。以降、ここはアイテム交換所になる。





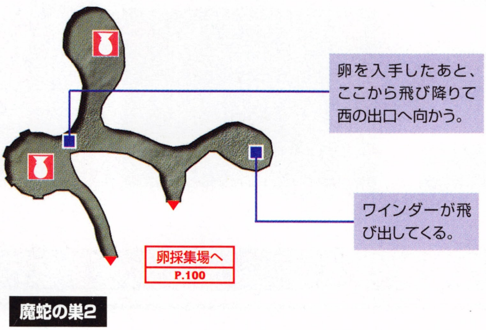
地図入手不可

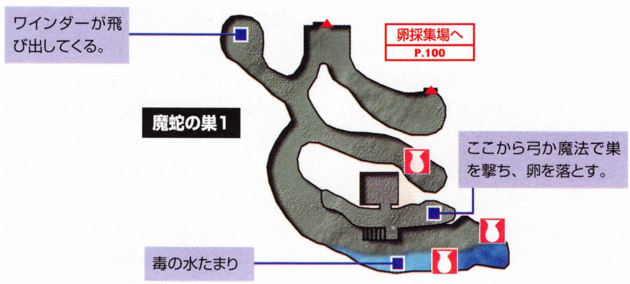
MAP No.33 Demon Sneak's Lair

魔蛇の巣1・2

卵採集場につながるこのエリアは、それぞれ独立した形で2つ存在しており、各エリアで1つずつ奇妙な卵を入手できる。前述したとおり進行に必要な卵は1つだけだが、アイテムを充実させるためにも2つとも入手しよう。

エリアマップ
Area Map





■敵データ

名前	ページ
オフディアン	P.169
オフディアンアーチャー	P.169
ブラッドウェア(小)	P.176
ポップシード	P.177
ワインダー	P.179

■アイテムデータ

名前	ページ
エグゼキュート	P.131 ❹
愚者の実	P.155
奇妙な卵×2	P.156
土の魔法石	P.157

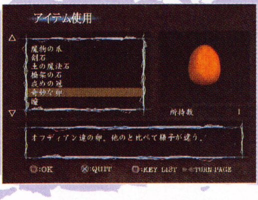
宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

東側の入口から魔蛇の巣1に入る
↓
奇妙な卵を入手し、西側の出口を出る
↓
卵採集場を経由し、魔蛇の巣2東側入口へ
↓
奇妙な卵を入手する
↓
土の魔法石を入手する
↓
西側の出口から卵採集場へ戻る

毒の水たまりを恐れず武器を入手

魔蛇の巣はそれぞれ独立した2つのエリアからなる。地形は比較的に単純、かつ一方通行で探索できるので、迷うことはないはずだ。オフディアンなどの敵に注意して行動すれば、問題はない。ここでは先へ進むためのアイテムである**奇妙な卵**のほかに、**エグゼキュート**が入手できる。これは片手剣ながら両手持ちの武器以上の攻撃力を持つ優れもの。盾と併用可能で防御がおろそかにならない頼れる武器なので、主力として活用するのもいい。

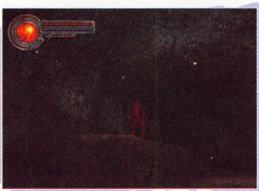


ロッド・リスゴーにセシル・バーレイ。この卵を欲しがるのは奇妙な輩ばかり。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 魔蛇の巣1ではオフディアンが強敵

魔蛇の巣1の卵を入手するためには、弓か魔法で巣穴を攻撃する必要がある。このエリアに進入したら、巣穴を狙える地点を目指して進んでいこう。しかし、それに絶好な1段高くなっている場所には、オフディアンアーチャーの集団が待ちかまえている。接近戦を挑もうとすると、その前に集中砲火を浴びるのは確実だ。こちらも弓や魔法の射撃で応戦するか、オフディアンを誘導し、後ろの敵に手前の敵を誤射させるのもいい。



このあたりで攻撃を誘えば、手前のオフディアンが仲間に攻撃される。



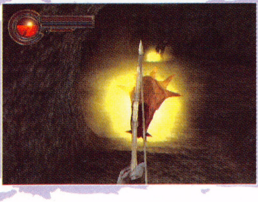
あらかじめ数を減らしてから近づかないと、手痛い目を見るのは確実だ。

POINT 2 飛び降りる前に地ならしを

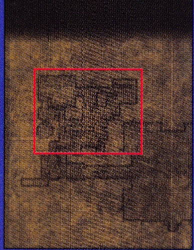
魔蛇の巣2の卵はとりわけ特別な行動をしなくても、マップ内をしっかり探索すれば簡単に見つかるはず。ここで問題になるのは、西側の出口に向かうために飛び降りたときだろう。**土の魔法石**が落ちているこの場所には、ブラッドウェアというモンスターが4匹も待ち構えている。能力は低いが、あまり広くない部屋で4匹同時に相手をするのはさすがに面倒だ。事前に射撃で数を減らすか、魔法石を回収したあと即座に離脱してしまおう。



飛び降りる前にすべて倒しておくのがもっとも安全。矢も魔法も効く。



通路に立てこもって1体ずつ戦うのもいいが、逃げられないと痛手は必至だ。





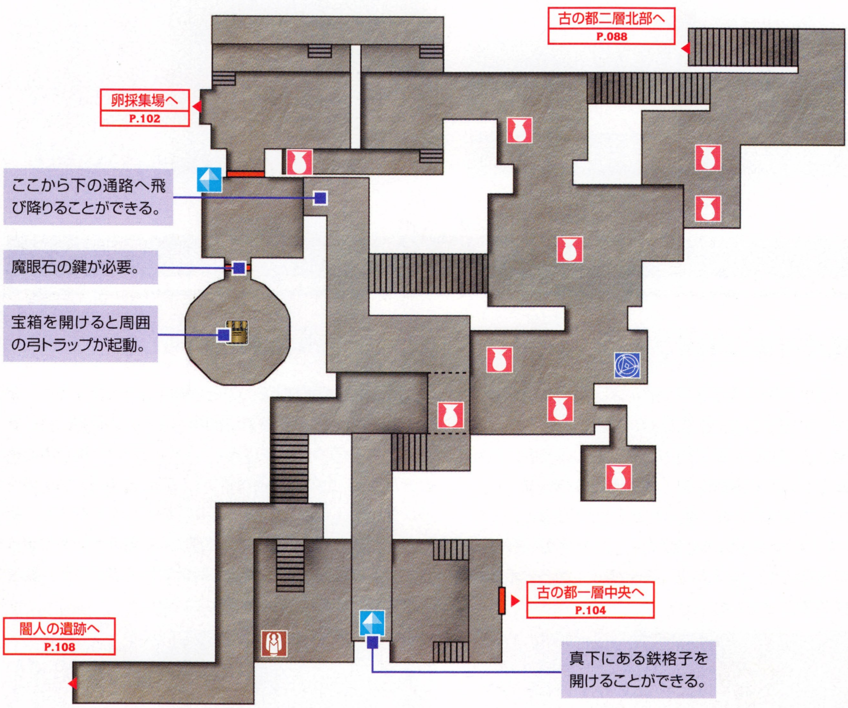
盗賊の地図3

MAP No.34 Ancient City Central Tower Floor 1: Grand Graveyard

古の都一層大墓所

セシル・バーレイに奇妙な卵を渡せば、この大墓所への道が開ける。大墓所というだけあって、まともな生物が生きていけるような場所でもなく、不死の化物が徘徊する迷宮と化している。ここは単なる通り道であるため、長居は無用だ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
オフディアン	P.169
スクライル	P.172
スケルトン（赤）	P.172
ワインダー	P.179

アイテムデータ

名前	ページ
エグゼキュート	P.131 2
オフディアンボウ	P.135 40
つるはし	P.137 62
ミウの篭手	P.148 93

名前	ページ
スカルブーツ	P.150 107
幻の塔	P.153
力の種	P.154
魔物の骨×5	P.155

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

南端のスイッチを入れる

↓

闇人の遺跡へ行く

↓

[闇人の遺跡]太古の鍵と、闇の魔法石を入手する

↓

大墓所へ戻り、一層中央へ

初登場のスクライルは射撃で勝負

オフディアンやスケルトンといったおなじみの敵にまざって、このエリアではスクライルが初登場する。巨大な頭蓋骨は紫色の毒々しいオーラに包まれており、近づくだけでもダメージを受けてしまうということを覚えておこう。なお、この敵は非常に低確率ではあるが、レアな魔法武器を落とすことがある。渡の方陣近くのスクライルは何度も復活するので、アイテム収集家を自称するプレイヤーはスクライル狩りを行うといいだろう。



低確率なだけに手に入れたときの喜びもひとしお。落とすまで倒しまくれ!

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 まずは先に進む道を確保

ここは特にイベントもないので、先のエリアへ進むための道を開くのが目的となる。セーブポイント横の扉を開くには、中央の階段から2階に上がり、南端にあるスイッチを押せばいい。そのあとは同じ通路の北端から飛び降りて、アイテムを回収するのがオススメだ。これで南東にある古の都一層中央(P.110)に入れるようになる。また、北東の古の都二層北部(P.088)へ通じる階段を使えば、鍾乳洞の手前まで帰ることができる。



このスクライルを倒した先の壁に、扉を開けるスイッチが設置されている。

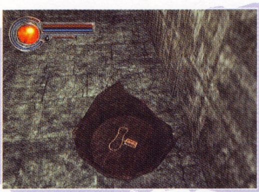


これで中央に入れるようになるが、その前に闇人の遺跡へ行くのもいい。

POINT 2 アイテムを逃すな!

このエリアには多くの貴重なアイテムが存在する。そのなかでも、もっとも手に入れておきたいのが**幻の塔**。これは、装備しているだけで隠し扉を発見できるという奇跡の装飾品だ。このアイテムがある隠し部屋を見つけるためのヒントは「セシル・バーレイ」だ。

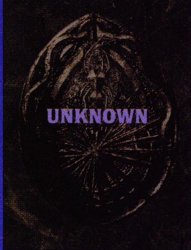
また西の一角にある小部屋では、宝箱を開けると壁から矢が飛び出すトラップが発動する。しかし、よく観察すれば矢を出していない壁があるはず。そこを調べてみよう。



隠し部屋の壺を破壊すると幻の塔が。今まで見逃した隠し扉が無いか探索だ。



ここを飛び降りれば宝箱がある部屋に行ける。矢のトラップに惑わされるな。



地図入手不可

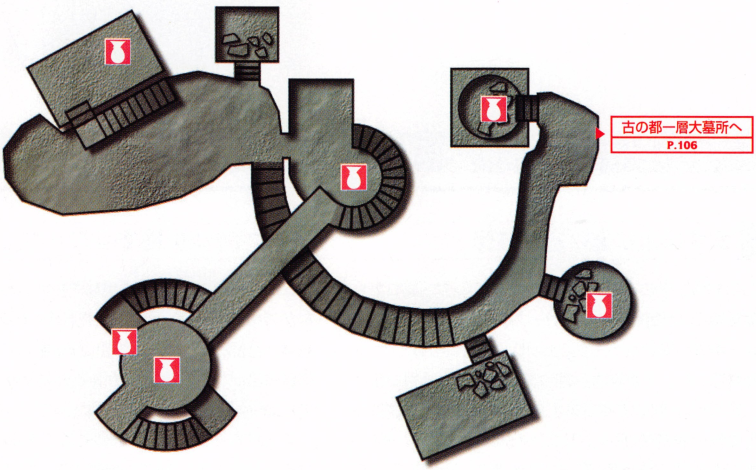


MAP No.35 Ruins of Darkness

闇人の遺跡

大墓所を抜けた先には、水に沈んだ塔や神殿の残骸のある一画が存在する。ところどころにある石碑などからは「闇」を称える文が確認でき、微妙に価値観が違う種族の遺跡であることをうかがわせるエリアだ。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
ゾル	P.174

■アイテムデータ

名前	ページ
太古の剣	P.132 ⑫
森緑の果実×3	P.154
獣の針	P.154
太古の鍵	P.156
闇の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

太古の鍵を入手する

↓

水中から水没した建物に入る

↓

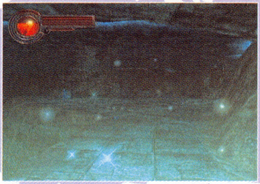
太古の剣を入手する

↓

闇の魔法石を入手する

同じ水中でも即死エリアには注意

このエリアでは大半が水没しているため、レベルが高くない限り**気泡の護符**は必須だ。また、ショートカットのために橋などから飛び降りる場合も、誤って水中に落ちると溺死につながってしまう。移動の際には、下をよく確認しよう。このエリア唯一の敵であるゾルは、「呪」状態にする攻撃を仕掛けてくる。これはHPとMPが自然に減少していく危険な状態になるため、すぐに回復できるように**妖精草の根**を多めに用意しておこう。

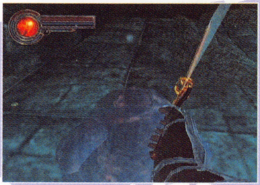


水中で窒息状態になっても、HPを回復すれば死を免れることが可能。

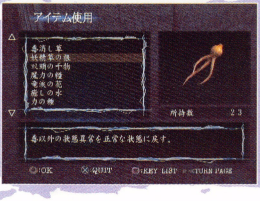
攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 水中の戦いはダメージ覚悟で

水中での最大の問題点は、弓や攻撃魔法などの遠距離攻撃を使えないこと。そのうえ、水中では動きが非常に遅くなるのだ。ダッシュを使えばスピードは上がるが、今度はパワーゲージがたまらないという難点が生じる。したがって、水中で戦闘を行う場合は回避を考えず、相手を速攻で倒す短期決戦を狙おう。幸いなことにアイテムや回復・補助魔法は使えるので、ダメージを受けても回復手段には困らないはずだ。



水中での戦闘は正面決戦しかない。石の仮面も、さすがに火を吹かない。



「呪」状態は、自然回復を待つよりアイテムを使って回復した方がいい。

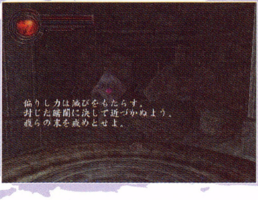
POINT 2 太古の剣の取り忘れには注意

このエリアに落ちているアイテムは、大半が目につく場所に置かれている。**太古の剣**は水に浮いているが、上から飛びこみつつ◎ボタンを連打すれば入手するのは簡単。太古シリーズの武器・防具は、すべて装備すると重量が軽くなるという特徴がある。すべて手に入れたいところだ。

もう1つ見つけにくいのが**獣の針**だ。これは、**闇の魔法石**がある部屋の亀裂の下にある。崩れた柱の上にあるので、飛び降りて入手しよう。

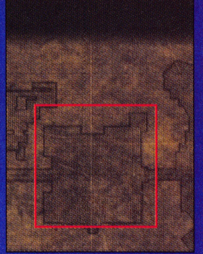


10キロ以上の重量があるにも関わらず水に浮いている、不思議な剣だ。



なにやらディープな話をするが、ゲームの進行に深く関わるものではない。





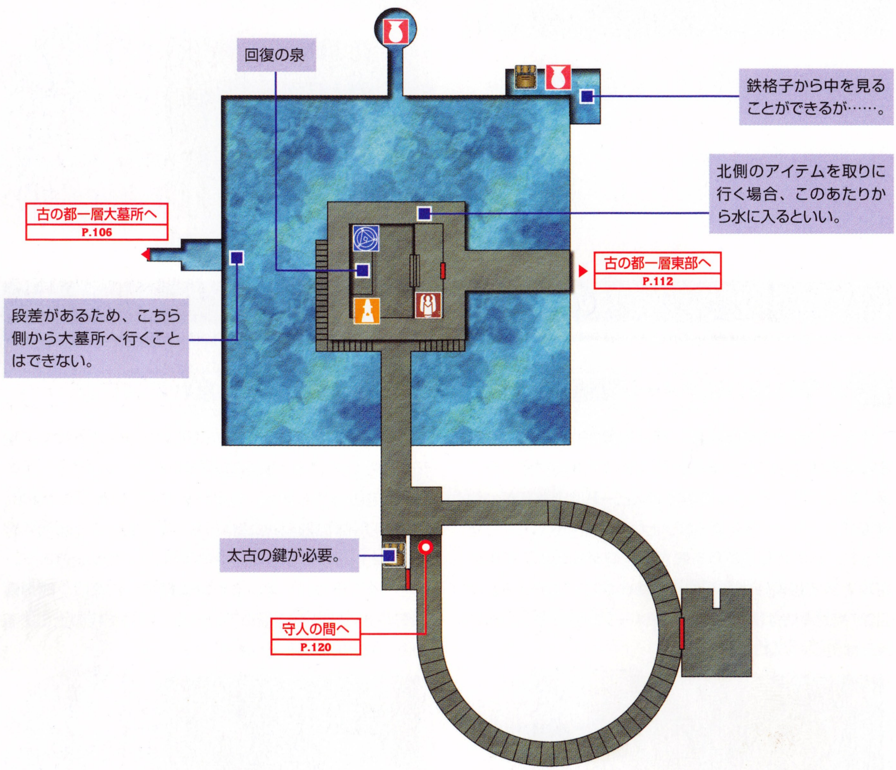
盗賊の地図3

MAP No.36 An east valley

古の都中央塔一層

このエリアは、今まで幾度となく通過してきた中央塔の最下層にあたる部分だ。ゲームも終盤に差し掛かり戦いはより激しさを増していくので、このエリアにあるHP・MPを回復させる泉を活用し、これ以降の探索を有利に進めていこう。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
ハイスケルトン(強)	P.175

アイテムデータ

名前	ページ
ミウの兜	P.143 48
太古の鍵	P.144 60
水の魔法石	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

水の魔法石を入手する

拳を極める!

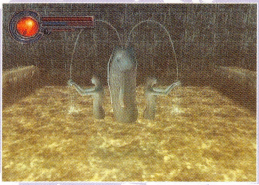
武器レベルを3にすれば、魔法を帯びていない剣でも衝撃波が撃てることはもう知っていることだろう。実はこの衝撃波は素手でも撃つことができるのだ。

素手の武器レベルは装備画面で確認することはできないが、レベルが上がった時にはしっかりと画面に表示されるので、レベルが3になったら衝撃波のコマンドを試してみよう。すると飛距離こそ短いものの、拳から衝撃波が放たれるのだ。

なお、素手の攻撃力はレベル1だと殴20、レベル2だと殴50、レベル3だと殴80になる。

水中はHPを回復しつつ進む

このエリアでアイテムを回収するには、長時間水に潜らなければならず、レベルが高くない限りまず間違いなく酸欠となってしまう。酸欠状態でのHPの減りは思いのほか急速なので、早めのHP回復を心がけよう。特に水中でスケルトンと戦う場合は、攻撃を受けることを前提にHPを高めに保つこと。水中では動きが鈍く攻撃回避は困難なので、甘く見ていると攻撃でHPを減らされたうえに酸欠でダメージを受けて死亡、という場合もあるからだ。


中央塔にある泉は、HPもMPも回復してくれる。これを利用しない手はない。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 終盤に至るまでの補給基地

ここにはHPとMPの両方を回復できる泉がある。いままでの補給基地だった聖樹の森の泉と同様、いくらでも使うことができるうえに、**からの器**に汲んで携帯することも可能だ。この先は何度も泉を使うために帰ってくることになるので、必ず帰路の道標に導石をはめ込んでおこう。

なお、ここから先のマップには、帰路の道標はないので、ここで導石をはめる所を固定しておくといい。ここのほかには、聖樹の森と土の民の住処がオススメだ。

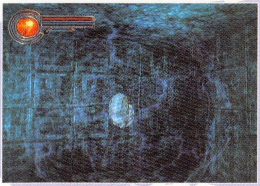

これからも泉にはたびたびお世話になる。忘れずに導石をはめておこう。

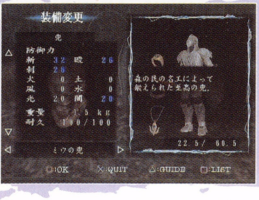


からの器に水を汲んでおけば、HPとMPを回復する優れた薬になる。

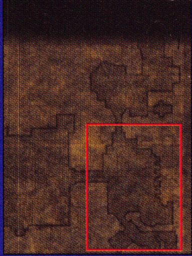
POINT 2 アイテムの封印は光の力で解こう

大墓所以降に登場する黒い球体に包まれたアイテムは、闇の者によって封印されたものである。これらのアイテムを入手するには、封印している闇の力に対抗できる武器を装備して攻撃する必要がある。現時点では入手不可能なので、無視して先に進んでしまってもかまわない。しかし、いずれも高い防御力を持つ優れた防具なので、最終的にはぜひ手に入れておきたい。封印を打ち破れそうな武器を入手したら、必ず戻ってくるように。


封印されている状態では入手するどころか、触れることさえかなわない。



強い光の力を持つ武器で攻撃すれば封印が解けて入手可能となる。



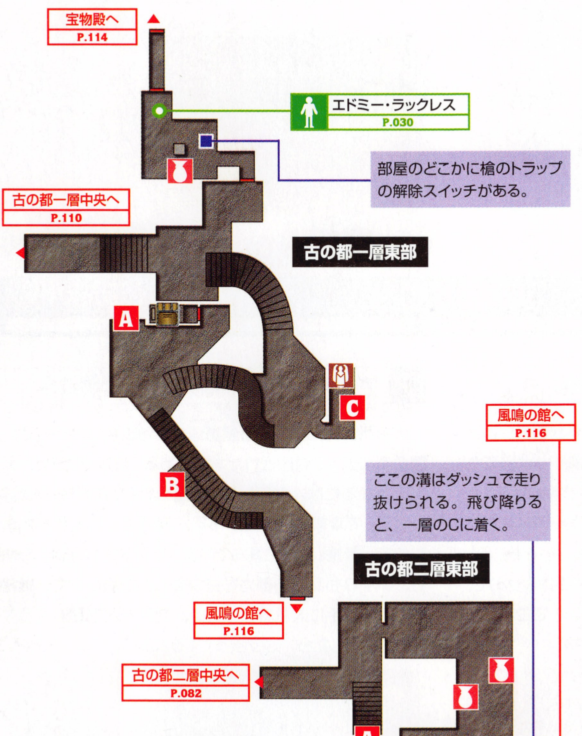


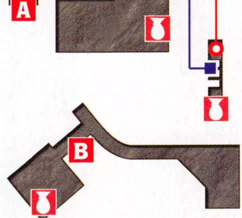
MAP No.37 Ancient City Floor 1&2 East

古の都一層・二層東部

古の都中央一層から侵入できるこのエリアは、古の都のほかの部分と異なり、一層と二層が密接につながっている。構造は複雑だが、実際に歩いてみると意外と迷うことはない。まずは宝物殿へ向かい、装備を充実させよう。

エリアマップ
Area Map





アイテムデータ

名前	ページ
リフレクトシールド	P.141 23
ミウの具足	P.150 114
プレアーバングル	P.153
竜涙の花×2	P.154
剣石	P.155
盗賊の鍵	P.156
火の魔法石	P.157

ショップデータ

名前	価格	ページ
薬草	30	P.154
回復薬	100	P.154
毒消し草	90	P.154
妖精草の根	380	P.154
魔力の糧	450	P.154
太矢	50	P.156
エグゼキュート	8200	P.131 3
タワーシールド	3500	P.139 12
クリスタルシールド	22000	P.139 8
グレートヘルム	2500	P.142 36
クリスタルアーマー	25000	P.144 54
クリスタルアーム	21000	P.147 81
クリスタルブーツ	19000	P.149 104
風羽の腕輪	12500	P.153

以上のほか、古の都三層中央(P.058)で買い残した装備品も売られる。

敵データ

名前	ページ
スパイダー	P.173
デーモンファイター	P.174
ヒュージスパイダー(強)	P.175
ファントムレディ	P.176
ポイゾンジャイアント	P.176

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

死体から盗賊の鍵を入手する
↓
二層部分のアイテムを探索する
↓
いったん風鳴の館外へ行く
↓
風鳴の館外から二層部分東側に入る
↓
二層部分東側のアイテムを探索する

上下の移動で迷わないように

このエリアでは新しいタイプの強敵が続出する。わずかな油断が死を招くので、HPや防具の耐久力には細かい気配りが必要だ。トラップは槍が出る、火を吹くといった単純なものばかりだが、敵と一緒に出るなどやっかいな物もある。宝物殿や風鳴の館外などへつながる通路という性格が強いエリアだが、上へ行ったり下に行ったりと忙しいので迷いやすい。優れたアイテムが多数置かれているエリアでもあるので、しっかり探索しよう。

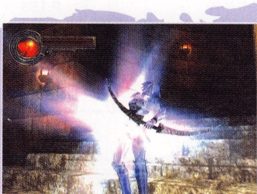


盗賊と三度目の遭遇。クモにすら勝てなかった彼も強くなった…のか?

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 魔法と武器のコンビネーション

エリアに侵入した途端、弓による熱烈な歓迎をしてくれるファントムレディをはじめ、デーモンファイターやポイゾンジャイアントなど、このエリアにはとにかく強敵が多い。特にファントムレディは遠近両方の攻撃手段を持ち、デーモンファイターはこちらの攻撃に反応して回避行動をとるつわものだ。これらの敵は、もはや通常の武器攻撃だけでは無傷で倒すことが難しいので、魔法を牽制と足止めに使い、敵が硬直しているスキに武器攻撃で狙うというパターンで戦おう。MPが切れたら泉の水で回復すればよく、すぐに中央塔に水を汲みにくこともできるので、MPはケチらず積極的に攻撃魔法を活用しよう。なお、消費MPが少ない魔法ほど次弾発射までの時間も少ないので、より牽制に向くということになる。使う魔法は消費MPが少なめの割に効果が高い、ライトニードルがオススメ。



魔法が命中すれば次の武器攻撃も確実に当たるので、大ダメージは必至。

POINT 2 アイテムは逃さず回収

このエリアの二層には、数々の貴重なアイテムが隠されている。なかでも見つけにくいのが状態異常を受けにくくする効果を持つ**プレアーバングル**だ。このアイテムを入手するには、奥に見えるハシゴから降りてくる必要がある。しかし、上の階にあたる巨大クモの部屋自体には、ハシゴなどまったく見当たらない。となると、残された可能性は……。マップをよく見て位置関係を考えよう。

ところでこの**プレアーバングル**は腕輪であるため、**増魔の腕輪**とどちらを主軸に据えるかという問題に直面してしまう。つねにバッドステータスの脅威にさらされている訳ではないが、現時点では状態異常を回復する魔法に乏しいのも確か。しかし**増魔の腕輪**で増えるMPの量を考えれば、通常時はこちらを優先することになるので、MPが2割を下回ったときに装備を変更するようにしよう。



糸攻撃を受けると状態異常になりにくくなるが、MPが低下するのが痛い。



盗賊の地図3

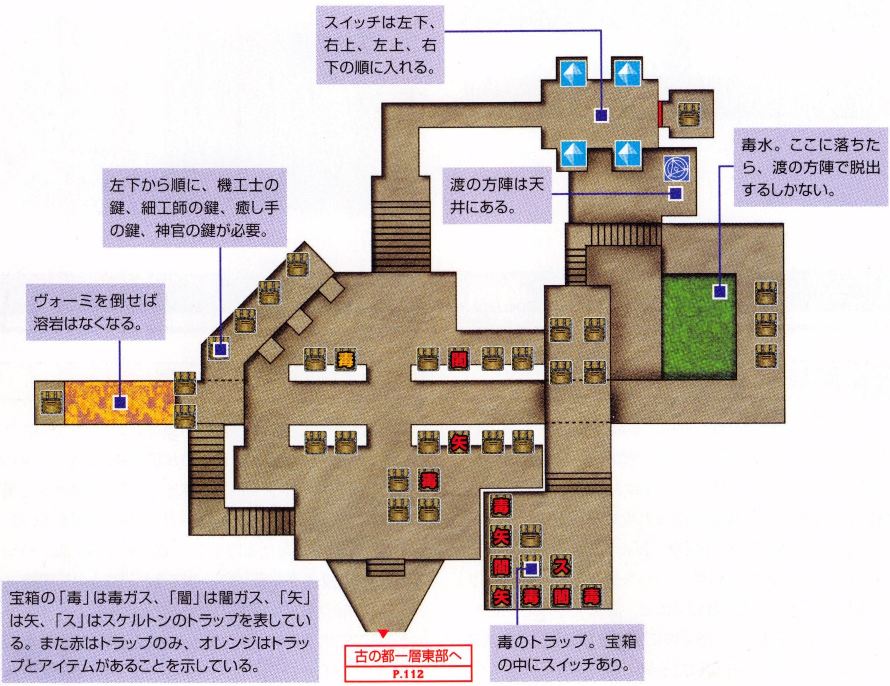


MAP No.38 Treasure House

宝物殿

古の都一層東部の先にある宝物殿は、その名の通り数々の宝が収められた場所だ。しかし、侵入者に対する対策もしっかり練られており、宝を守るモンスターやトラップが無数に存在する危険地帯となっている。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
ヴォーミ	P.168
グレーターデーモン	P.170
スケルトン（赤）	P.172
デーモンファイター	P.174
ハイスケルトン（強）	P.175

■アイテムデータ

名前	ページ
トリプルファング	P.132 ⑬
クリスタルヘルム	P.142 34
英知の指輪	P.152
竜涙の花×2	P.154
からの器	P.154
力の種	P.154

名前	ページ
獣の針	P.154
愚者の実	P.155
王の地図	P.155
土の魔法石	P.157
10000ゴールド×6	—

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　POINT 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

入口近くでグレーターデーモンを倒す
↓
北東部以外のアイテムを探索する
↓
北東部のスイッチを正しい順番で押す
↓
英知の指輪を入手する

罠が多いので宝箱はむやみに開けるな

宝物殿に足を踏み入れるとまず目につくのが、大量の宝箱だ。しかしすべてにアイテムが入っているわけではなく、トラップも数多い。手当たり次第に宝箱を開けることはせず、マップでどれがトラップなのかを確認しつつ開けていこう。また、宝物殿の隠し部屋にはぜひとも入手したい優秀な武器が眠っている。マップをよく見て、不自然なスペースや、そこだけ壁の色が違うなどの怪しい場所では◎ボタンを押したり壊せるか試したりしてみよう。



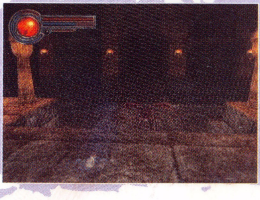
貴重なものを目につくようには置かない。考えてみれば当然かも。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 グレーターデーモンは入口で処分

宝物殿への扉を開けると、宝箱が無数に置いてある部屋が目に入ってくる。すぐにでも回収したいところだが、よく見ると正面に見なれない生物が存在するはずだ。このグレーターデーモンという敵は、通常攻撃はもちろん魔法攻撃も強力で、しかも魔法に対してバリアを張り、空中を高速で飛行するなどまさに走･攻･守そろった強敵だ。

宝箱が多数置かれている狭い場所での戦闘ではかなりの苦戦するが、なぜか宝物殿入口の段差の上に登ってこないので、まずは入口付近におびき寄せよう。段差の部分に来るとグレーターデーモンは飛行→墜落→飛行を繰り返すので、飛行中に弓や魔法で攻撃するといい。しかし、闇の上級魔法･ダークネスボムを撃ってくることがあるので、入口の扉を開けておき、いつでも退避できる態勢を作っておこう。

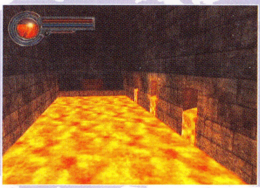


強敵もこうなればただの的。ただし、段差の下に降りると苦戦は必至だ。

POINT 2 宝箱の多くにトラップが

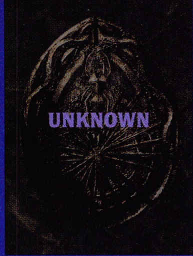
このエリアのトラップは、宝箱を開けると毒や闇のガスが噴出すタイプ、矢が飛び出すタイプ、スケルトンが出現するタイプの3種類。ガスが吹き出すトラップは回避が難しく、高い確率で状態変化を引き起こす。矢のトラップは、宝箱を斜めから開ければ避けることができ、スケルトンのトラップは動き出す前を狙えば無傷で倒すことができる。

また、東のエリアにある小扉の中にある宝箱を開けるときには気をつけなければならない。小扉を開けると前の壁がせり出し、毒水の水槽に落とされてしまうのだ。これを回避するためには扉と宝箱を素早く開け、アイテムを取ったらすぐにダッシュで横移動すればいい。なお、水槽から抜け出すには天井に描かれている渡の方陣にキャラクターを合わせ、導杖でワープする必要がある。大きなタイムロスになるのでここでの操作は慎重に行おう。



この溶岩も実はトラップ。どこかにいるヴォーミを倒せば消えるのだ。





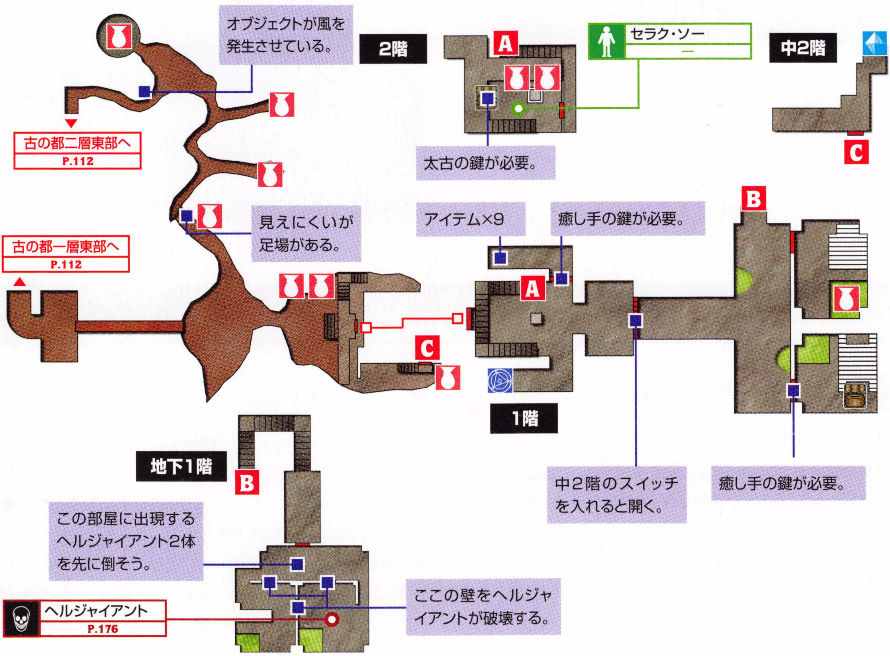
地図入手不可

MAP No.39 House of Wind Sounds

風鳴の館

古の都一層東部を南に抜けると、強風の吹く谷と一本のつり橋が目に入る。風が刃となって襲い来るその橋を渡った先には不気味な雰囲気を醸し出す建物があり、闇の四天王の1人が迷い込むものを待ちうけているのだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
ゲネア	P.171
ブラッドウェア	P.176
ヘルジャイアント	P.176
ポイゾンスライム	P.176
レッサージャイアント	P.179

アイテムデータ

名前	ページ
太古の盾	P.139 10
森緑の果実	P.154
妖精草の根	P.154
双頭の干物×2	P.154
魔力の糧×3	P.154
竜涙の花×5	P.154
力の種×2	P.154

名前	ページ
獣の針	P.154
賢者の実	P.154
魔物の骨×2	P.155
癒し手の鍵	P.156
浄水の祭器	P.156
風の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

吊り橋の左側を歩いて風鳴の館へ

↓

館内を上りつつアイテムを回収する

↓

風鳴の館2階でセラク・ソーと会話をする

↓

鉄格子を上げる

↓

ヘルジャイアントを撃破して癒し手の鍵を入手

↓

浄水の祭器を入手する

風吹きすさぶ谷を越えて

このエリアに進入して最初に目につくのは、谷に架かった1本の吊り橋だ。しかし、この橋を渡ろうとすると強い風が吹き、場合によっては流されて転落死してしまう。たとえ風を受けても落下しないよう、風が吹いてくる方行に寄って橋を渡るようにしよう。また、橋を渡りきって左に向かうルートの先には、この風の元凶である顔の形をしたオブジェクトがある。古の都一層東部に通じる道もあるので、先にこちらへ向かってもいい。



オブジェクトの破壊は真下からのフラッシュバインドがオススメだ。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 いかにして橋を渡るか

このエリアの最大の関門は、前述した吊り橋だ。これをクリアするポイントは、風を受けると風下に流されるということ。つまり、古の都から見て橋の右側に近いほど、風を受けたときに転落しやすいということになる。したがって橋を渡る際は必ず左側を歩き、一度でも風を受けたら少し左に寄るようにしよう。

橋の向こうにはレッサージャイアントがうろついているが、橋の手前から届く攻撃はほとんどないので事前の排除は無理。こいつらとは橋を渡りきってから勝負ということになる。といっても崖のそばで戦うのは危険なので、多少攻撃を受けても一気に館の前まで移動し、そこから反撃したほうがいい。

なお、館から戻る際は、古の都二層東部に通じるルートを使えば安全に進むことができる。



崖から飛び降りて帰るルートにある顔を破壊すれば、風を止められる。

POINT 2 闇の四天王との対決に挑む

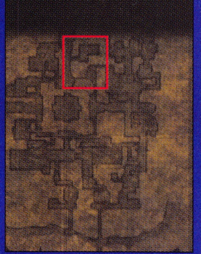
正面の入口から館に進入したら、階段を上って2階へ行こう。するとセラク・ソーという人物と出会う。周囲には数々のアイテムが置かれてあるが、生きることをやめた人物には必要ないはず。すべて頂戴しておこう。

これらのアイテムを回収したら、館から出て側面の入口から中2階へ入り直そう。ここでは鉄格子のスイッチを押し、館の地下へと向かうのだ。

地下では闇の四天王の1人、ヘルジャイアントが出現する。こいつの攻撃力は半端ではないが、動きが鈍いので背後を取るのも難しくない。ただし、近づくと回転しながら攻撃を仕掛けてくるので、距離を開けて魔法や射撃で攻撃すればいい。比較的光の属性に弱いので魔法を使うなら覚えておこう。ヘルジャイアントを倒すと**癒し手の鍵**を入手できるので、上の階に戻って**浄水の祭器**を取ろう。



このスイッチで鉄格子を開ければ、あとはボスの居場所まで一本道だ。



盗賊の地図1

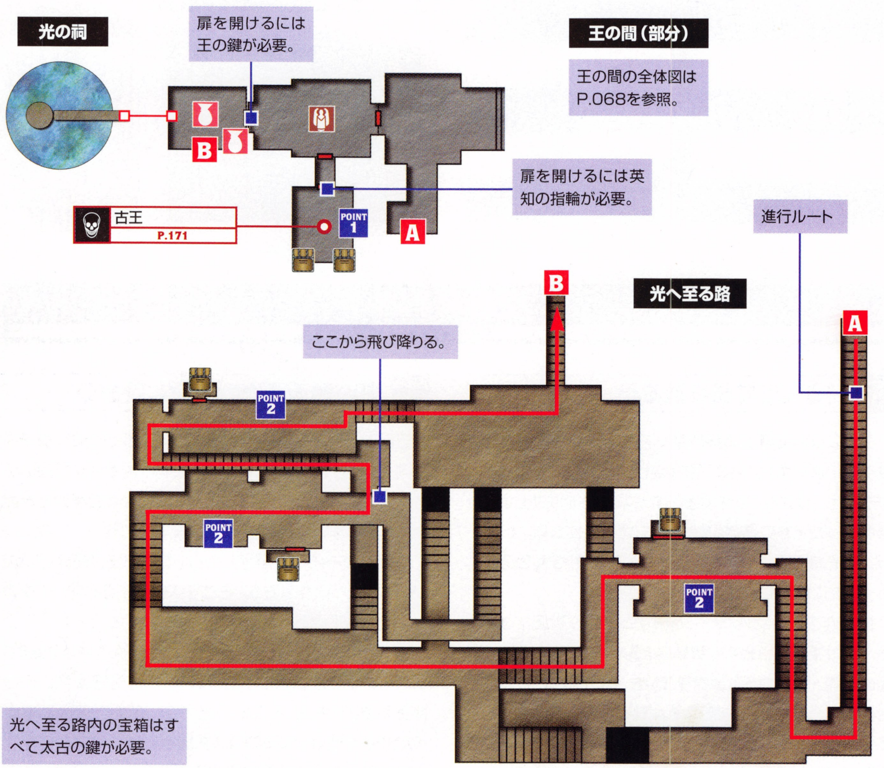


MAP No.40 Road to Light - Shrine of Light

光へ至る路～光の祠

風鳴の館で癒し手の鍵を入手したことで、ついに4つの瞳がそろうことになる。真なる王の証を求め、王の間へ戻ろう。まず、英知の指輪を装備して古王の間に入り、古王を倒す。そのうえで光へ至る路を巡り、光の祠へ向かうのだ。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
古王	P.171
ストーク	P.173
センチネル	P.174
ハイスケルトン（強）	P.175

アイテムデータ

名前	ページ
ムーンライトソード	P.134 29
古王の冠	P.142 38
太古の兜	P.142 40
太古の篭手	P.147 87
太古の具足	P.150 108
王の鍵	P.156
光の魔法石×2	P.157

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　A マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

王の間で古王を倒す
↓
東側の入口から光りへ至る路に行く
↓
西側の出口からから王の間へ戻る
↓
光の祠へ行く
↓
ムーンライトソードを入手する

階段の先は必ず確認するように

古王を倒していない状態で光の路に入るとつねに「呪」状態となる。宝物殿（P.114）で**英知の指輪**を手に入れているなら、古王の間の門を開けることができるので、先に古王を倒しておきたい。光へ至る道を抜けたなら、聖樹の森で手に入れることができるアイテムで光の祠への扉を開こう。そのまま祠の中央に進み、光の中心を調べてみよう。もし、ある武器を持っているなら、真なる王の証**ムーンライトソード**を手にできるはずだ。



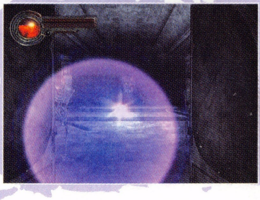
この指輪を装備していれば、愚者を封印したという部屋に入れるようになる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 古王を倒して呪いを解け

部屋に入ると古王はハイスケルトンを召還する。このハイスケルトンは、常に6匹になるように召還されるため、経験値やお金を際限なく稼ぐことも可能だ。古王自身は直接攻撃と稲妻系の魔法を使いこなす。特に魔法は回避が困難なので、ハイスケルトンとの連続攻撃を受けると回復だけで手一杯になってしまう。

そこで、安全に倒したいなら入口からの遠距離攻撃をオススメする。古王の間の扉を開け、そこからライトニードルで古王を狙い撃ちにするのだ。この魔法は貫通性能があるため、間にハイスケルトンが割り込んでも問題ない。ただ、ハイスケルトンは扉の外まで出てくるので、入口近くまで来たら後退して扉を閉めてしまおう。古王が放つライトニングを食らうことはあるが、この戦法を繰り返せば問題なく倒すことができるはずだ。



ここからライトニードルを撃とう。見た目より攻撃範囲が広く、当たりやすい。

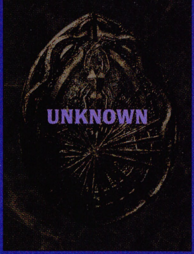
POINT 2 センチネルとは入口付近で戦う

光へ至る路のエリアで出現する敵はストークとセンチネルのみだが、鳥型モンスター・ストークを相手にする必要はない。センチネルと戦う際は、部屋の入口付近で戦おう。センチネルは遠距離攻撃を持っているが、その衝撃波は見てからでも十分かわすことができるので、衝撃波を避けつつ射撃で応戦するのが基本。接近戦はリーチの差がハンディになるうえ、室内にある光の燭台に触れてダメージを受けてしまう危険があるためオススメできない。3体目のセンチネルは入口付近から出現するので、早々に部屋の出口へ向かおう。ある程度の距離さえ取れれば、前の2体と同様に射撃で戦えるはずだ。

いずれにせよレベルさえ上がっていれば強敵ではないので、このエリアでもっとも注意すべきは即死の落とし穴、ということになるだろう。



これは天国に続く階段か……。鳥に気を取られると落ちることも。



地図入手不可

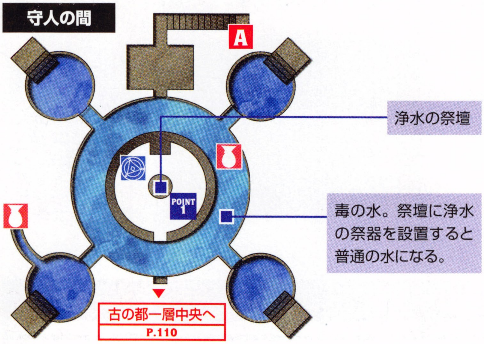


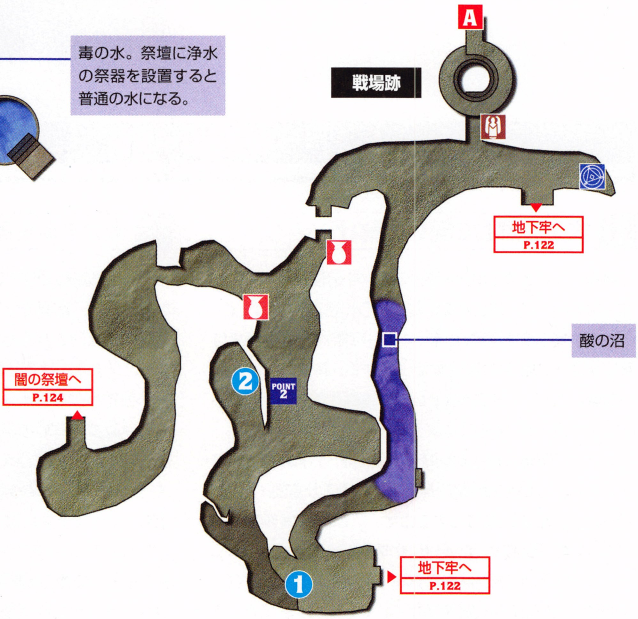
MAP No.41 Room of Guardian / Ancient Battlefield

守人の間・戦場跡

古の都一層中央からさらに下ると、かつて守人と呼ばれたゲネアたちが生まれる部屋に着く。浄水の祭器を祭壇に掲げて道を開くと、妖気漂う空間が……。長かった物語も、ついに最終局面を迎えんとしているようだ。

エリアマップ
Area Map





■敵データ

名前	ページ
グレーターデーモン	P.170
ゲネア	P.171
スケルトン(剣)	P.172
ポイゾンスライム	P.176

■アイテムデータ

名前	ページ
スコーピオン	P.132 11
ミウの鎧	P.145 69
癒しの護符	P.153
地下牢の鍵	P.156
水の魔法石	P.157
闇の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート

Flow Chart

[守人の間]祭壇に浄水の祭器を設置する

↓

地下牢の鍵を入手する

↓

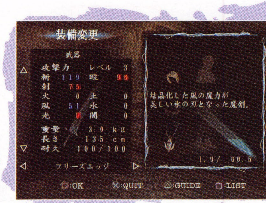
戦場跡へ向かう

↓

[戦場跡]北東の入口から地下牢へ

戦場跡のグレーターデーモンは強敵

守人の間は**浄水の祭器**さえ使えば何の問題もないエリアだ。すべてを調べ終えたら戦場跡へ向かおう。長いらせん階段を降りるとそこにはセーブポイントがある。ここから先にはセーブポイントがないので、まめにセーブしに戻るといいだろう。なお、最終エリアに近い戦場跡には宝物殿にも登場した強敵・グレーターデーモンが2匹も登場する。ありがたいことに倒せば2度と出現しないので、倒したあとに回復に戻るのもいいだろう。



もう物語も終盤に入る。主力の武器を重点的に使い、レベルを上げよう。

攻略ポイント

Capture Point

POINT 1 浄水の祭器使用後はアイテム回収

浄水の祭器を使う前の守人の間は、一面毒の水に覆われており、歩くことすらままならない。まず、正面の部屋の祭壇へ向かって祭器を掲げよう。祭器使用後は毒の水が普通の水になるので、ダメージを受けることなく歩き回ることができる。戦場跡へつづく階段以外の部屋と通路をくまなく調べ、アイテムを回収していこう。

戦場跡で有利なルートを進めるようになる**地下牢の鍵**と、ゲネアを倒すことで入手できる**水の魔法石**は必ず入手したいアイテムだ。ここまでにすべての**水の魔法石**を取得していれば、威力と誘導性能に優れた水の最上級魔法・ウォーターレイを修得できる。そのほか、装備するだけでHPが回復していく**癒しの護符**も落ちているが、同様の能力を持つアイテムはほかにもあるので、重要性はやや薄いといえるだろう。



ウォーターレイの使い勝手の良さは全魔法の中でもトップクラス。強い!

POINT 2 VS グレーターデーモン

グレーターデーモンの周囲にはスケルトン(剣)が大量におり、まともに戦うと大ダメージは必至。有利に戦うためにはこちらが戦いやすい場所まで誘導する必要がある。

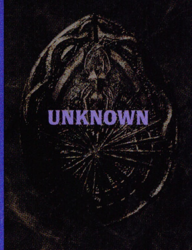
まず1匹目は❶地点に誘導しよう。この段差にはグレーターデーモンは侵入できないので、上から武器や魔法で一方的に攻撃できるのだ。少し距離を取り、グレーターデーモンが飛び上がった瞬間が攻撃のチャンスだ。

2匹目は❷地点で戦うといい。攻撃チャンスは1匹目と同じだが、高低差が激しいので魔法や矢を有効に使おう。

また、グレーターデーモンの上に乗ってしまうという方法もある。高台からグレーターデーモンに向かって落ちれば簡単に乗ってしまえるのだ。上を取ればグレーターデーモンは攻撃してこない。しかし、スケルトン(剣)からは攻撃を受けてしまうので、先に倒してから実践しよう。



上に乗れば一方的に攻撃できる。落ちないように気をつけて攻撃しよう。



地図入手不可

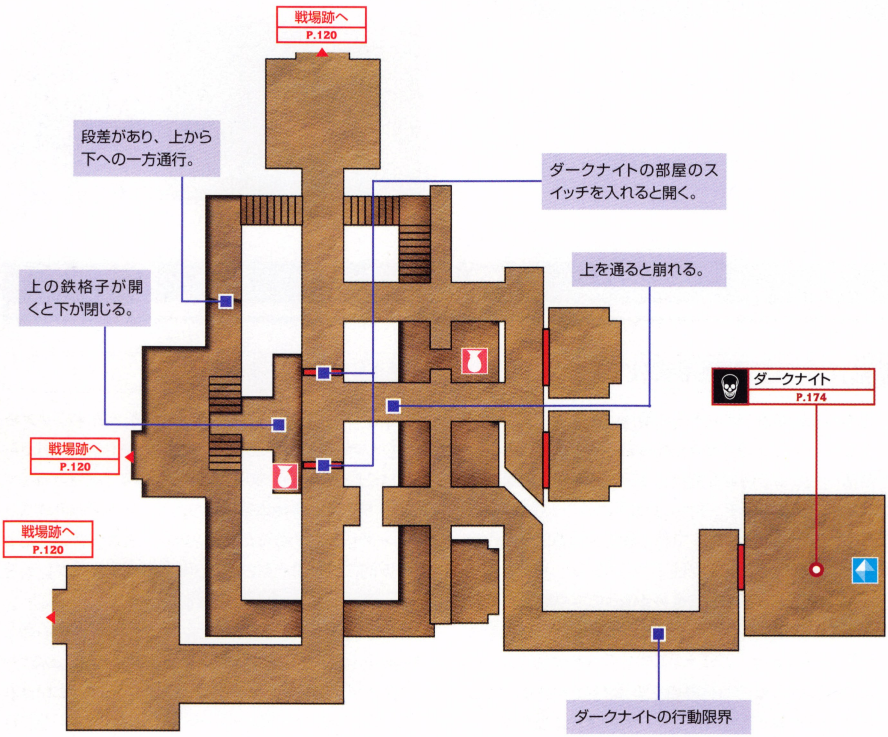


MAP No.42 Underground Prison

地下牢

この施設は、かつて闇との戦いで最前線の砦として使われていたが、いまでは無数のモンスターが徘徊する迷宮と化している。その奥で待っている暗黒騎士ダークナイトは、敵にしては珍しく正々堂々の一騎討ちを挑んでくる。

エリアマップ
Area Map



敵データ

名前	ページ
スカラベ	P.172
ダークナイト	P.174
ハイスケルトン(強)	P.175
ミニオン	P.177

アイテムデータ

名前	ページ
カオスシールド	P.139 4
ミウの盾	P.140 22
森緑の果実	P.154
竜涙の花	P.154
紫の導石	P.155
紫石の導杖	P.155
闇の魔法石	P.157

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

ミウの盾を入手する
↓
ダークナイトを倒す
↓
ダークナイトの部屋のスイッチを入れる
↓
南側の出口から戦場跡へ
↓
[戦場跡]グレーターデーモンを倒す

暗黒騎士との戦いは避けてもいい

このエリアで問題となるのは、闇の四天王の1人であるダークナイトだろう。フローチャートには記載していないが、西の出口付近から飛び降りて南の出口へ向かうことも可能なので、どうしてもダークナイトに勝てないプレイヤーは奥の手としてこの手段を使うといい。ここではミニオンという犬型の敵が無限に出現する。経験値は高いが、動きが早いので油断すると背後を取られてしまう。先手を取れば問題ないので、少し経験値を稼いでもいい。



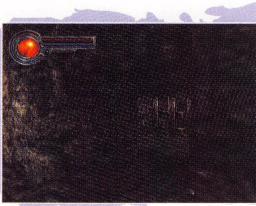
暗黒騎士に敗れたミウの防具。縁起が悪い気もするが、性能は申し分ない。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 敵を倒してアイテムを回収

このエリアに出現する敵はミニオンとハイスケルトン(強)だが、戦い方さえ間違わなければどちらも脅威ではない。ミニオンはブレス攻撃の瞬間に足を止めるので、そこを魔法で攻撃しつつ武器攻撃を加えよう。戦いを回避しようと走り抜けても追いつかれることがある。数匹に囲まれると大ダメージを受けるので、1匹ずつ確実に倒していくこと。ハイスケルトン(強)は攻撃力は高いものの、いままでに登場したタイプと同じなので、2段斬りと振り向き斬りに注意しつつ、攻撃を誘って反撃すればいい。

また、このエリアのアイテムは最後が近いこともあり質の高い。君がもし、ミウの武具を解放できる剣を持っているなら、ここに入ってすぐ右へ向かおう。ミウの盾があるエリアは、ダークナイトの所にあるスイッチを押すと鉄格子が降りてしまうからだ。

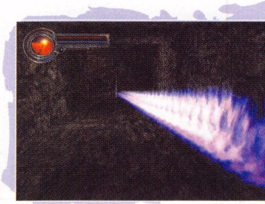


このエリアには隠し部屋が2つある。中には紫の導石と闇の魔法石がある。

POINT 2 暗黒騎士は通路に誘い込め

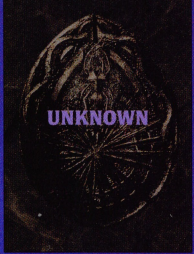
ダークナイトは近距離では剣、遠距離では衝撃波で攻撃を仕掛けてくる。さらに、剣に雷をまとって攻撃力を上げたり、背後を取っても旋風斬りやイラプションを撃ってくるなど、単体では最強の敵と言える強さを持っている。

この難敵と、狭く柱の障害物まである部屋の中で戦うのはあまりにも危険だ。そこで、入口の扉を開けたまま待機し、ダークナイトを廊下におびき出そう。それに成功すればもう勝利は手に入れたようなもの。ダークナイトは、何らかの制約でもあるのか通路の途中までしか出てくることができない。そこまで来ると反転して背中を見せるので、斬りつけよう。ただし、攻撃を加えたらすぐに離れないと反撃されるので注意すること。安全に倒したいなら、剣の届かない位置から魔法や矢で攻撃しよう。光属性がついていれば、より効果的にダメージを与えられる。



おびき出せば気をつけるのは衝撃波だけ。直線的なので簡単にかわせる。





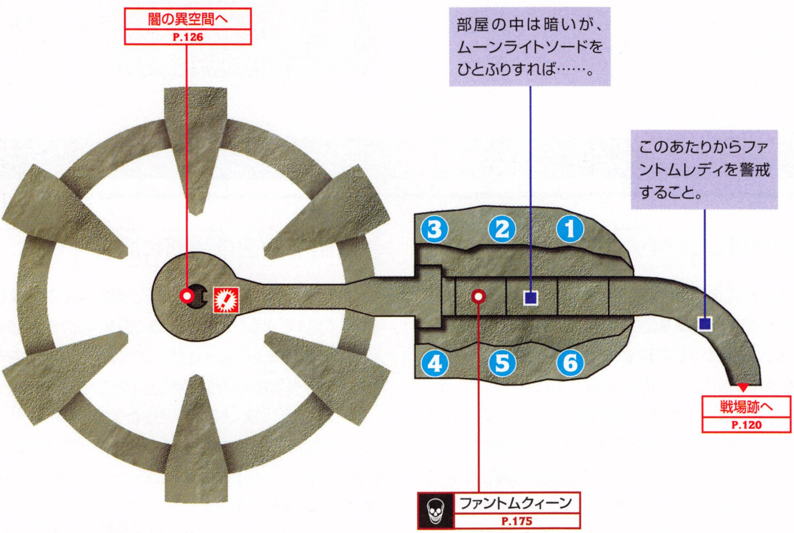
地図入手不可

MAP No.43 Altar of Darkness

闇の祭壇

戦場跡を抜けたその先には、暗闇に包まれた洞窟が存在している。洞窟の入口にある石碑には闇を称える文が刻まれており、この洞窟の中に待つものが「闇」そのものであることを伝えている。旅の終点はもう目前だ。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
ファントムクィーン	P.175
ファントムレディ	P.176

宝箱 タル アイテム スイッチ 帰路の道標 渡の方陣 イベントの場所 NPC ボス・中ボス セーブ マップのつながり 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

ファントムクイーンを倒す

↓

闇の祭壇で滅びの像を掲げる

全部取った？　ミウの武具

君はここにたどり着くまでに、森の民の勇者ミウの武具をすべて手に入れてきただろうか？ ムーンライトソードを持っているなら、ラストに向かう前にすべて揃えておくと強い見方になるだろう。

彼が使っていた武具は中央塔一層(P.110)、一層・二層東部(P.112)、戦場跡(P.120)、地下牢(P.122)にある。なお、ミウの名前はついていないが、呪われた剣・スコーピオンも彼の武具の1つだ。

闇の霧を排除するには？

闇の祭壇ですることはファントムクィーンを倒すことと、祭壇に**滅びの像**を捧げることの2つと少ない。しかし、祭壇には深い闇の霧がかかっているため、そのまま戦闘に入ると危険だ。この霧を晴らす方法は**ムーンライトソード**を振ること。その聖なる刃のたった一振りが、闇を払ってしまうのだ。なお、ファントムクィーンを倒した先には祭壇があり、そこに像を納めると……いよいよ最後の戦いの場へ向かうことになる。



このあと帰ることは不可能。当然、ショップにも鍛冶屋にも行けなくなる。

攻略ポイント
Capture Point

POINT 1 最後の四天王・ファントムクィーン

まずファントムクィーン本体よりも、周りにいるファントムレディを倒すことに専念しよう。ただし、6体のファントムレディたちからは絶えず矢が放たれているので攻撃のチャンスは少ない。入口付近から少しずつ移動し、1体ずつ矢や魔法で倒していこう。❶～❻の順番に倒していくと、ファントムレディとつねに1対1で戦うことができる。

ファントムクィーンは半透明化している間、こちらの攻撃が誘導せず、扉の前でじっとしている間は一切攻撃を受けつけない。なお、ファントムレディをすべて倒していると、直接攻撃しか仕掛けてこなくなる。また、こちらが廊下に逃げると扉の前に戻るという特徴があるので、部屋に入ってファントムクィーンに間接攻撃を仕掛け、近づいてきたら廊下に逃げる。そして、背中を見せたらまた部屋に入り攻撃を加えるといった戦法で戦おう。



手下を排除し一対一になれば、もはや勝負は決まったようなものだ。

POINT 2 像をあるべき場所に返し……

敵を排除しセーブを完了したら、いよいよ**滅びの像**を祭壇へ戻すことになる。前述したとおり闇の異空間へ落ちると、セーブはもちろん回復ポイントも使えなくなる。無理に戦う必要はないとはいえ出現する敵も強いので、万全の体勢を整えてから異空間に向かおう。

もし、この段階で**ムーンライトソード**を持っていない場合は入手しに行こう。これがないまま異空間へ進んでも、よい結果は得られないからだ。

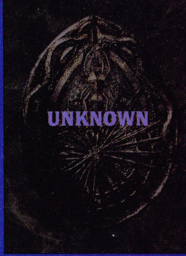


いよいよ旅の目的であった、滅びの像をあるべきところへ返すときがきた。



師の遺志を果たした瞬間、祭壇が崩れて闇の異空間へいざなわれる。





地図入手不可

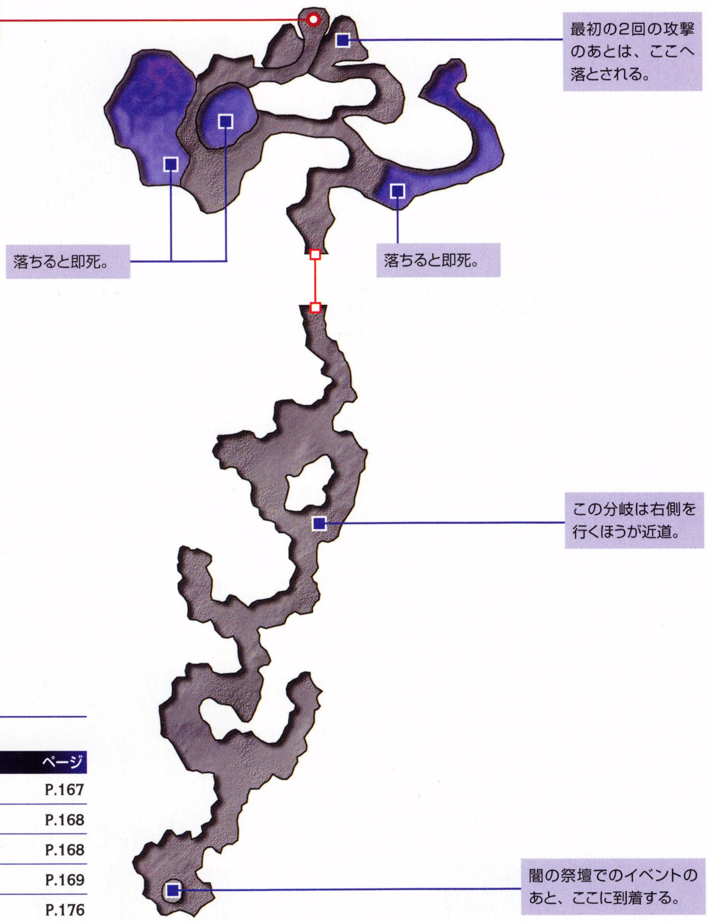
MAP No.44

Alter Space of Darkness

闇の異空間

祭壇の崩壊とともに落下した先には、おぞましい空間が広がっている。暗闇の王によって作られた、闇の異空間だ。そこでは異形の者たちが闇から次々と湧き出てくる。ザコとの戦いは最低限にとどめ、暗闇の王を目指そう。

エリアマップ
Area Map



■敵データ

名前	ページ
ウィアードウォール	P.167
ウィアードシリング	P.168
ウィアードフロア	P.168
オニキス	P.169
フライア	P.176
暗闇の王	—

宝箱　タル　アイテム　スイッチ　帰路の道標　渡の方陣　イベントの場所　NPC　ボス・中ボス　セーブ　マップのつながり　POINT 1 攻略のポイント

フローチャート
Flow Chart

暗闇の王の前まで進む
↓
暗闇の王を武器で攻撃する（1回目）
↓
下に落とされるので、王の前へ戻る
↓
暗闇の王を武器で攻撃する（2回目）
↓
下に落とされるので、王の前へ戻る
↓
暗闇の王を武器で攻撃する（3回目）

敵は極力無視する

この空間で遭遇するザコ敵は、壁や床などから発生する異形のモンスターたちだ。彼らとの戦いは無意味なので、できるだけ無視して進みたい。しかし、床から発生する敵は追って来るので囲まれてしまう危険があるので注意したい。そうして奥にたどり着いたら、ザコ敵は完全に無視していい。暗闇の王は動かず、直接攻撃を3回加えれば倒せるが、それ以外の攻撃ではダメージを与えられない。射撃などはムダなので、避けるように。



暗闇の王を倒すには直接攻撃をするだけ。素手で倒すことも可能だ。

攻略ポイント
Capture Point

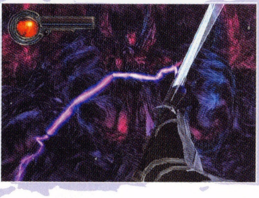
POINT 1 結末は装備している武器で決まる

奥にたどり着くまでの行程では、床から発生するウィアードフロアさえ注意しておけば問題はない。異空間の最奥へ到達すると、天井の高いエリアが広がっている。周辺には2種類の敵が徘徊しているがダッシュで難なくかわせる。いくら倒してもきりがないので無視してしまおう。

なお、暗闇の王自体は攻撃してこず、こちらが直接攻撃を3回加えれば倒せるが、最後の攻撃を加えた武器によって結末が変わってくる。使うべき武器は、やはり……。



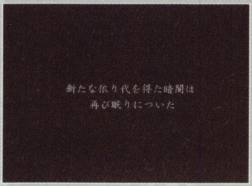
この敵だけは攻撃力・耐久力ともに高い。囲まれるとあまりに危険。



暗闇の王を攻撃すると弾かれるが、これを3回繰り返すと撃破できる。

森の民と闇の者

結局、暗闇の王とは何者であったのか。その答えを知る術は、王の間に横たわっていた骸骨の「声なき声」と、回想の「古の争い前編」にある。森の民の皇子は発見された闇の祠に禁忌を破った結果、闇に取り込まれてしまう。そのときは誰もそのことに気づいてはいなかったようで、皇子は禁を破ったものとして都を追放される。そして追放を解かれた皇子によって闇の祠の扉は開かれ、森の王も暗殺された。「声なき声」は最愛の者の内に闇を見た、といっている。そして、闇に呑まれた憐れな森の子を救って欲しいとも。この発言から察すると、この声なき声の主は森の王で、暗闇の王は皇子なのだろう。



光を持たないものは闇に呑まれ、暗闇の王のよりしろとなるが運命だ。

待ち受けるのは棘の道

最短攻略ロード

The Shortest Capture Road

このゲームではプレイヤーの判断で行動できることが多い。そこで、最小のイベントだけでエンディングへたどり着く道筋を紹介しよう。なお、【 】内はグッドエンディングに必要なことを記している。

スタート

↓

少女殺害

参考ページ 038

最短攻略の第一歩は東の谷にいる少女を殺すことから始まる。少女を殺してしまうとイベントで火の魔法石を手に入れることができなくなってしまうが、代わりに神殿前にいるランドローラーを倒すと火の魔法石を落とすようになるのだ。魔法を憶えたら神殿地下へ向かおう。

↓

ストーンガード突破

参考ページ 052,060

神殿地下、矢のトラップを突っ切って三層西部へ向かおう。ストーンガードが道をふさいでいるので頭にファイアーボールを当てて倒す。ただし魔力の糧を使うことになるので、温存したければ弓をもらって来よう。ストーンガードの後ろにある橋架の石は必須アイテムだ。

↓

聖樹の森へ

参考ページ 060,064,066

手に入れた橋架の石を三層北部前の橋で使って三層東部へ行き、そのまま聖樹の森に向かおう。森には土の魔法石があるので取っておくこと。なお、これからはMP回復の泉があるこの地を回復の要所とするため、蒼の導石は必ず帰路の道標にセットしたままにしよう。

↓

王の間へ

参考ページ 066,068

王の間へ向かうための必須アイテムは森の懐にある樹の雫だ。これは聖樹の森内に入口があるのですぐに入手できる。ゴーレムに樹の雫を使って門を開け、階段を下りたところにあるからの器を取って癒しの水を汲んでおこう。最短ルートで取れる数少ないからの器なのだ。

↓

導杖を入手

参考ページ 068,070

王の間から先へ進むために必要となるのが神官の鍵と碧石の導杖だ。どちらも王の間にあるので攻略ページを参照してほしい。導杖を手に入れたら、渡の方陣で碧石の導杖を使って三層東の南部にワープし、そのまま南の外壁を通って土の民の住処に向かおう。

↓

精錬所エリア

参考ページ 072,074,076【078】

溶岩洞でカコデーモンを倒して溶岩を解放したら、溶岩を強引に渡り、南の外壁から鍾乳洞へ向かう。【溶岩解放後、オリン・アザガルを倒し、氷風の祭器を入手。それを氷風の祭壇に納め、土の民の住処でデリン・ガンドルに細工師の鍵をもらう。】

↓

女王の宮殿まで

参考ページ 098,100【084,086】

鍾乳洞から炎のトラップを突っ切って女王の宮殿へ。宮殿でヒュージワインダーを倒して女王の間へ行き、卵採集場へ向かおう。【二層西部1で解封の石を2つ手に入れ、二層西部2で機工士の鍵を取る。女王の間で魔眼石の鍵を入手し、ローフルブレードを取る。】

↓

一層大墓所へ

参考ページ 102,104

次に一層西部へ行くために奇妙な卵を手に入れよう。卵は2つある魔蛇の巣にそれぞれ1つずつあるのだが、ロッド・リスゴーのイベントを無視しているのであれば1つ手に入れるだけで問題ない。その卵をセシル・バーレイに渡し、一層大墓所へ通じる扉を開いてもらおう。

↓

戦場跡へ

参考ページ 110,120【116,118】

中央塔一層から守人の間へ行き、毒の水の中にある地下牢の鍵を取りつつ走り抜けて戦場跡へ。【風鳴りの館で癒し手の鍵を入手。そのあとに聖樹の森で瞳を4つ取り、光へ至る路を抜けて光の祠に入る。祠でローフルブレードを使い、ムーンライトソードを入手。】

↓

ラストへ……

参考ページ 120,124,126

戦場跡にある酸の沼を突っ切るか地下牢を抜けて闇の祭壇に入る。ここからは1本道。ファントムクイーンを倒して祭壇に滅びの像を置く。異空間を抜けてラストボスと戦闘だ。【ラストボスを倒したときにムーンライトソードを装備しているとグッドエンディング。】

データ編

Data



武器

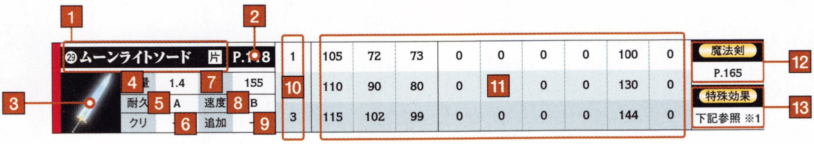
Weapon

I

ここでは、敵を倒すために必要な武器のデータを紹介していく。各武器は6つの系統に分け、それぞれのなかで50音順に配置している。

解説

Guidance



1 No.／名称

武器の通し番号と名称。同じ名称の武器でも性能が異なることがあるので、本書では番号をつけて区別している。記号の意味は次のとおり。

片：片手使用の武器。盾との同時使用可。

両：両手使用の武器。盾との同時使用不可。

2 ページ

入手場所。マップ上で入手できるものは攻略編のページ、敵が落とすものはデータ編のページを表示している。

3 写真

武器の画像。

4 重量

武器の重さ。装備品の総重量が規定値を超えるとダッシュ不可になる。

5 耐久

武器の耐久度。これが高い武器は壊れにくい。A～Dで示しており、Aがもっとも耐久力が高い。

6 クリティカル

通常よりも大きなダメージを与えることができるクリティカルの発生率。

7 長さ

武器の長さ。攻撃範囲に関係あり。ただし、弓は除く。

8 速度

攻撃してから、次にPOWERゲージ満タンで攻撃できる状態になるまでの速度。A～Dで示しており、Aがもっとも速い。

9 追加

追加効果発生率。追加効果には「毒」「痺」「暗」「呪」「重」「封」があり、それぞれの発生率を「毒40％」というように表記している。なお、本書では状態異常「闇」を「暗」と表記している。

10 レベル

武器レベル。レベルは1～3まであり、レベルが上がると武器の攻撃力が変化する。武器レベルについてはP.022を参照しよう。

11 攻撃力

武器の攻撃力。9つの属性ごとに設定されており、数値が高ければ敵に大きなダメージを与えられる。

斬：斬属性攻撃力	殴：殴属性攻撃力	刺：刺属性攻撃力
火：火属性攻撃力	土：土属性攻撃力	風：風属性攻撃力
水：水属性攻撃力	光：光属性攻撃力	闇：闇属性攻撃力

12 魔法剣

魔法剣を発動することのできる武器。

13 特殊効果

武器に秘められた特殊効果。

◆特殊効果&魔法剣について

武器のなかには、特殊効果と魔法剣の能力を持ったものがある。能力の有無は、各ランプの点灯、消灯で表示している。特殊効果能力を持った武器の詳細は、同じページの「特殊効果欄」を参照してほしい。魔法剣能力を持った武器の詳細は、ランプの下に記載されているP.165を参照のこと。

剣 Sword

No.／名称	ページ	写真	基本データ		基本データ		Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣／特殊効果
①アキュティレイス 片	P.092		重量	1.8	長さ	140	1	10	20	131	0	0	0	80	0	0	魔法剣 P.165
			耐久	C	速度	C	2	11	25	140	0	0	0	89	0	0	特殊効果
			クリ	—	追加	—	3	15	29	149	0	0	0	95	0	0	—
②エグゼキュート 片	P.106		重量	3.5	長さ	130	1	155	80	4	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	C	速度	C	2	160	80	10	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	5%	追加	—	3	166	100	13	0	0	0	0	0	0	—
③エグゼキュート 片	P.112		重量	3.5	長さ	130	1	155	79	4	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	C	速度	C	2	161	92	10	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	5%	追加	—	3	166	106	13	0	0	0	0	0	0	—
④エグゼキュート 片	P.104		重量	3.5	長さ	130	1	154	77	10	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	C	速度	C	2	159	100	10	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	10%	追加	毒50%	3	166	98	15	0	0	0	0	0	0	—
⑤折れた刀 片	P.092		重量	0.8	長さ	60	1	20	0	0	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	D	速度	A	2	21	1	0	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	—	追加	—	3	23	5	0	0	0	0	0	0	0	下記参照 ※1
⑥グレートソード 両	P.082		重量	4.5	長さ	165	1	101	80	32	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	B	速度	D	2	115	80	40	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	15%	追加	—	3	126	86	48	0	0	0	0	0	0	—
⑦グレートソード 両	P.098		重量	7.3	長さ	165	1	121	95	31	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	B	速度	D	2	135	102	34	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	15%	追加	—	3	140	110	53	0	0	0	0	0	0	—
⑧ショートソード 片	P.038		重量	1.2	長さ	80	1	40	10	30	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	C	速度	B	2	45	15	36	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	—	追加	—	3	51	18	42	0	0	0	0	0	0	—
⑨ショートソード 片	P.046		重量	1.2	長さ	80	1	41	10	30	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久	C	速度	B	2	45	16	35	0	0	0	0	0	0	特殊効果
			クリ	—	追加	—	3	51	20	40	0	0	0	0	0	0	—

特殊効果 ※1 折れた刀 ……………… 鍛冶屋デリン・ガンドルに渡すと風牙になる。

剣

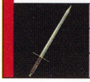
Sword

No.／名称	ページ	写真	基本データ	Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣／特殊効果
⑩ショートソード 片	P.050		重量 1.2 長さ 80	1	40	9	31	45	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 C 速度 C	2	45	12	39	50	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ — 追加 —	3	51	15	45	55	0	0	0	0	0	
⑪スコーピオン 片	P.120		重量 2.8 長さ 165	1	150	42	71	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B 速度 C	2	182	49	80	0	0	0	0	0	0	特殊効果 下記参照 ※1
			クリ — 追加 毒65%	3	185	50	100	0	0	0	0	0	0	
⑫太古の剣 片	P.108		重量 10.5 長さ 135	1	75	79	61	12	10	12	11	0	70	魔法剣 —
			耐久 B 速度 D	2	81	89	69	50	62	66	48	0	70	特殊効果 下記参照 ※2
			クリ — 追加 —	3	89	99	75	56	68	74	60	0	70	
⑬トリプルファング 片	P.114		重量 1.6 長さ 150	1	98	35	76	0	0	0	0	95	0	魔法剣 P.165
			耐久 D 速度 B	2	102	44	85	0	0	0	0	103	0	特殊効果 —
			クリ — 追加 —	3	112	50	91	0	0	0	0	111	0	
⑭ナイトソード 片	P.058		重量 2.9 長さ 135	1	75	40	60	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 D 速度 C	2	89	59	69	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ — 追加 —	3	92	71	78	0	0	0	0	0	0	
⑮ナイトソード 片	P.068		重量 2.9 長さ 135	1	75	38	61	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 C 速度 C	2	88	62	71	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ — 追加 —	3	98	70	77	0	0	0	0	0	0	
⑯ナイトソード 片	P.060		重量 2.9 長さ 135	1	76	40	59	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 C 速度 C	2	89	62	55	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ — 追加 —	3	95	70	77	0	0	0	0	0	0	
⑰ナイトソード 片	P.068		重量 2.9 長さ 135	1	76	39	62	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 D 速度 C	2	88	63	70	0	0	0	0	0	0	特殊効果 下記参照 ※3
			クリ — 追加 —	3	94	71	76	0	0	0	0	0	0	
⑱ナイトソード 片	P.072		重量 2.9 長さ 135	1	76	38	60	0	0	0	40	0	0	魔法剣 —
			耐久 B 速度 C	2	87	60	65	0	0	0	60	0	0	特殊効果 下記参照 ※4
			クリ — 追加 —	3	93	69	75	0	0	0	70	0	0	

特殊効果

※1 スコーピオン ………… 装備すると状態変化「毒」にかかることがある。
※2 太古の剣 ………………… 装備すると状態変化「闇」と同じ状態になる。
※3 ナイトソード …………… アンデットに対して2倍のダメージを与えることができる。
※4 ナイトソード …………… 装備すると少しずつHP回復。

剣 Sword

No./名称	写真	基本データ	ページ	Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣／特殊効果
⑲バスタードソード 両		重量 4.0 長さ 160	P.064	1	75	55	40	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 D		2	89	55	46	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ 12% 追加 —		3	95	68	52	0	0	0	0	0	0	
⑳バスタードソード 両		重量 4.0 長さ 160	P.058	1	75	54	42	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 D		2	88	55	49	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ 12% 追加 —		3	95	69	50	0	0	0	0	0	0	
㉑バスタードソード 両		重量 4.0 長さ 160	P.098	1	76	48	42	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 D		2	100	70	62	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ 12% 追加 —		3	114	98	99	0	0	0	0	0	0	
㉒バスタードソード 両		重量 2.0 長さ 160	P.080	1	75	56	39	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 C		2	87	54	46	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ 12% 追加 —		3	94	67	52	0	0	0	0	0	0	
㉓風牙 両		重量 1.3 長さ 140	P.072	1	135	0	0	0	0	80	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 D 速度 A		2	140	0	0	0	0	96	0	0	0	特殊効果 —
		クリ 50% 追加 —		3	153	0	0	0	0	111	0	0	0	
㉔フリーズエッジ 片		重量 3.0 長さ 135	P.082	1	79	58	51	0	0	40	0	0	0	魔法剣 P.165
		耐久 B 速度 C		2	86	68	55	0	0	45	0	0	0	特殊効果 —
		クリ — 追加 —		3	119	96	75	0	0	51	0	0	0	
㉕フレイムソード 片		重量 2.0 長さ 130	P.078	1	75	53	55	40	0	0	0	0	0	魔法剣 P.165
		耐久 B 速度 C		2	77	66	60	45	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ — 追加 —		3	80	71	75	50	0	0	0	0	0	
㉖ブロードソード 片		重量 2.8 長さ 130	P.058	1	60	40	45	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 C		2	66	42	50	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ — 追加 —		3	70	45	56	0	0	0	0	0	0	
㉗ブロードソード 片		重量 2.8 長さ 130	P.060	1	61	38	44	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 C		2	66	46	51	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ — 追加 —		3	73	56	60	0	0	0	0	0	0	
㉘ブロードソード 片		重量 2.8 長さ 130	P.060	1	60	40	42	0	30	0	0	0	0	魔法剣 —
		耐久 C 速度 C		2	69	49	55	0	39	0	0	0	0	特殊効果 —
		クリ — 追加 —		3	70	50	59	0	45	0	0	0	0	

剣 Sword

㉙ムーンライトソード 片 P.118

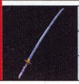


重量	1.4	長さ	155
耐久	A	速度	B
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	105	72	73	0	0	0	0	100	0
2	110	90	80	0	0	0	0	130	0
3	115	102	99	0	0	0	0	144	0

魔法剣：P.165
特殊効果：下記参照 ※1

㉚雷角 両 P.092



重量	1.4	長さ	140
耐久	D	速度	A
クリ	50%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	135	40	72	0	0	50	0	50	0
2	144	48	81	0	0	55	0	56	0
3	159	53	90	0	0	61	0	77	0

魔法剣：—
特殊効果：—

㉛レイピア 片 P.058



重量	1.2	長さ	140
耐久	C	速度	B
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	10	5	68	0	0	0	0	0	0
2	10	5	80	0	0	0	0	0	0
3	15	9	85	0	0	0	0	0	0

魔法剣：—
特殊効果：—

㉜レイピア 片 P.054



重量	1.2	長さ	140
耐久	C	速度	B
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	10	6	69	0	0	0	0	0	0
2	11	9	81	0	0	0	0	0	0
3	10	13	85	0	0	0	0	0	0

魔法剣：—
特殊効果：—

㉝レイピア 片 P.074

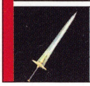


重量	1.2	長さ	140
耐久	D	速度	B
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	6	6	138	0	0	0	0	0	0
2	12	10	142	0	0	0	0	0	0
3	14	14	150	0	0	0	0	0	0

魔法剣：—
特殊効果：—

㉞ローフルブレード 片 P.100



重量	1.2	長さ	140
耐久	C	速度	B
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	71	65	66	0	0	0	0	59	0
2	72	66	67	0	0	0	0	60	0
3	74	70	71	0	0	0	0	75	0

魔法剣：—
特殊効果：下記参照 ※2

短剣 Knife

㉟エレメンタルナイフ 片 P.052



重量	1.2	長さ	50
耐久	C	速度	A
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	60	21	40	0	0	0	0	0	0
2	68	28	52	0	0	0	0	0	0
3	78	42	59	0	0	0	0	0	0

魔法剣：—
特殊効果：—

㊱エレメンタルナイフ 片 P.066



重量	1.2	長さ	50
耐久	D	速度	A
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	55	20	41	60	0	0	0	0	0
2	68	28	53	70	0	0	0	0	0
3	77	42	59	80	0	0	0	0	0

魔法剣：—
特殊効果：—

特殊効果

※1 ムーンライトソード …… 装備すると少しずつHP回復。
※2 ローフルブレード ……… あるところへ行くとムーンライトソードに。

短剣 Knife

No.／名称	ページ	Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣／特殊効果
㊲エレメンタルナイフ 片	P.068	1	55	20	41	0	60	0	0	0	0	魔法剣 —
 重量 1.2 長さ 50		2	69	28	52	0	70	0	0	0	0	特殊効果 —
耐久 D 速度 A／クリ — 追加 —		3	78	41	59	0	80	0	0	0	0	
㊳エレメンタルナイフ 片	P.064	1	55	21	40	0	0	60	0	0	0	魔法剣 —
 重量 1.2 長さ 50		2	68	28	53	0	0	70	0	0	0	特殊効果 —
耐久 D 速度 A／クリ — 追加 —		3	77	41	58	0	0	80	0	0	0	
㊴エレメンタルナイフ 片	P.060	1	55	20	40	0	0	0	60	0	0	魔法剣 —
 重量 1.2 長さ 50		2	70	27	50	0	0	0	70	0	0	特殊効果 —
耐久 D 速度 A／クリ — 追加 —		3	77	40	60	0	0	0	80	0	0	

弓 Bow

No.／名称	ページ	Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣／特殊効果
㊵オフディアンボウ 両	P.106	1	0	0	150	0	0	0	0	30	0	魔法剣 —
 重量 1.5 長さ 120		2	0	0	162	0	0	0	0	52	0	特殊効果 —
耐久 A 速度 B／クリ 20% 追加 —		3	0	0	170	0	0	0	0	75	0	
㊶クロスボウ 両	P.070	1	0	0	101	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
 重量 1.5 長さ 60		2	0	0	108	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
耐久 B 速度 B／クリ 10% 追加 —		3	0	0	120	0	0	0	0	0	0	
㊷クロスボウ 両	P.084	1	0	0	100	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
 重量 1.5 長さ 60		2	0	0	109	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
耐久 B 速度 B／クリ 10% 追加 —		3	0	0	120	0	0	0	0	0	0	
㊸ボウ 両	P.058	1	0	0	80	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
 重量 2.0 長さ 110		2	0	0	85	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
耐久 B 速度 C／クリ 10% 追加 —		3	0	0	91	0	0	0	0	0	0	
㊹ボウ 両	P.080	1	0	0	81	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
 重量 2.0 長さ 110		2	0	0	86	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
耐久 B 速度 C／クリ 10% 追加 —		3	0	0	91	0	0	0	0	0	0	
㊺ボウ 両	P.094	1	0	0	80	0	0	0	0	70	0	魔法剣 —
 重量 2.0 長さ 110		2	0	0	85	0	0	0	0	70	0	特殊効果 —
耐久 B 速度 C／クリ 10% 追加 —		3	0	0	91	0	0	0	0	70	0	

鎚 Hammer

No./名称	ページ	写真	基本データ	基本データ	Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	魔法剣/特殊効果
㊻アースクエイカー 両	P.086		重量 6.1	長さ 150	1	0	118	0	0	65	0	0	0	0	魔法剣 P.165
			耐久 B	速度 D	2	0	120	0	0	70	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ —	追加 —	3	0	135	0	0	80	0	0	0	0	
㊼棍棒 片	P.036		重量 2.0	長さ 60	1	0	51	0	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 A	速度 C	2	0	65	0	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ —	追加 —	3	0	80	0	0	0	0	0	0	0	
㊽棍棒 片	P.179		重量 3.0	長さ 60	1	0	80	0	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 A	速度 C	2	0	98	0	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ —	追加 暗40%	3	0	105	0	0	0	0	0	0	0	
㊾ダークネススター 片	P.172		重量 3.0	長さ 100	1	0	92	99	0	0	0	0	0	70	魔法剣 P.165
			耐久 B	速度 C	2	0	101	105	0	0	0	0	0	77	特殊効果 —
			クリ —	追加 —	3	0	109	113	0	0	0	0	0	82	
㊿バトルハンマー 両	P.058		重量 4.4	長さ 130	1	0	118	0	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 D	2	0	120	0	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ 5%	追加 —	3	0	123	0	0	0	0	0	0	0	
51バトルハンマー 両	P.072		重量 4.6	長さ 130	1	0	125	0	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 D	2	0	130	0	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ 5%	追加 —	3	0	135	0	0	0	0	0	0	0	
52バトルハンマー 両	P.060		重量 4.7	長さ 130	1	0	120	10	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 D	2	0	123	15	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ 5%	追加 重60%	3	0	130	20	0	0	0	0	0	0	
53モーニングスター 片	P.046		重量 2.5	長さ 70	1	0	45	48	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 C	2	0	50	55	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ —	追加 —	3	0	56	59	0	0	0	0	0	0	
54モーニングスター 片	P.046		重量 2.5	長さ 70	1	0	46	47	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 C	2	0	46	49	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ —	追加 —	3	0	50	53	0	0	0	0	0	0	
55モーニングスター 片	P.058		重量 2.5	長さ 70	1	0	45	46	0	0	0	0	0	0	魔法剣 —
			耐久 B	速度 C	2	0	46	49	0	0	0	0	0	0	特殊効果 —
			クリ 50%	追加 —	3	0	50	53	0	0	0	0	0	0	

斧 Axe

㊻クレセントアックス 両 P.076



重量	8.1	長さ	210
耐久	B	速度	D
クリ	15%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	79	76	41	0	0	0	0	0	0
2	82	90	45	0	0	0	0	0	0
3	88	96	50	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

㊼クレセントアックス 両 P.084



重量	8.1	長さ	210
耐久	B	速度	D
クリ	15%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	69	77	40	0	0	0	0	0	0
2	82	90	45	0	0	0	0	0	0
3	88	96	50	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

㊽ハンドアックス 片 P.052



重量	2.4	長さ	70
耐久	B	速度	C
クリ	2%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	50	60	0	0	0	0	0	0	0
2	54	78	0	0	0	0	0	0	0
3	56	85	0	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

㊾ハンドアックス 片 P.058



重量	2.4	長さ	70
耐久	B	速度	C
クリ	2%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	53	59	0	0	0	0	0	0	0
2	54	77	0	0	0	0	0	0	0
3	56	84	0	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

その他 Other

㊿女王の杖 片 P.098



重量	0.7	長さ	120
耐久	D	速度	A
クリ	—	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	0	9	0	0	0	0	0	0	0
2	0	12	0	0	0	0	0	0	0
3	0	13	0	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: 下記参照 ※1

61つるはし 両 P.044



重量	2.0	長さ	130
耐久	A	速度	B
クリ	5%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	0	0	20	0	0	0	0	0	0
2	0	0	30	0	0	0	0	0	0
3	0	0	180	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

62つるはし 両 P.106

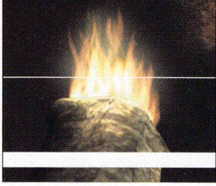


重量	3.0	長さ	130
耐久	A	速度	D
クリ	20%	追加	—

Lv	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
1	0	50	110	0	0	0	0	0	0
2	0	54	118	0	0	0	0	0	0
3	0	61	120	0	0	0	0	0	0

魔法剣: —
特殊効果: —

特殊効果 ※1 女王の杖 ……………… 装備すると魔力が上がり、少しずつMP回復。




防具
Armor

II

ここでは、身を守るために必要な防具のデータを紹介していく。データは、5系統に分けられており、それぞれのなかで50音順に並んでいる。

解説
Guidance

1 [53]アイスアーマー	2 P.070	6 斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
3  重量 4	8.7	28	23	23	0	0	30	0	0	0
耐久 5	D	状態変化	—7			特殊効果	装備する8の魔法が使えなくなる。			

1 No.／名称
防具の通し番号と名称。同じ名称の防具でも性能が異なることがあるので、本書では番号をつけて区別している。

2 ページ
入手場所が記載されている攻略編のページ。ただし、敵が落とすものについては、敵データ編のページで表示。

3 写真
防具の画像。

4 重量
防具の重さ。装備品の総重量が基準値を超えるとダッシュ不可になる。

5 耐久
防具の耐久度。A～Dでで示し、Aがもっとも壊れにくい。

6 パラメータ
属性攻撃に対する防御力。この数値が高ければ、敵から攻撃を受けても少ないダメージで済む。

斬：斬属性に対する防御力。　殴：殴属性に対する防御力。
刺：刺属性に対する防御力。　火：火属性に対する防御力。
土：土属性に対する防御力。　風：風属性に対する防御力。
水：水属性に対する防御力。　光：光属性に対する防御力。
闇：闇属性に対する防御力。

7 状態変化
状態変化回避率。状態変化には「毒」「痺」「暗」「呪」「重」「封」があり、それぞれの回避率を表記している。

8 特殊効果
防具に秘められた特殊効果の説明。

盾
Shield

No.／名称	ページ	物理防御力			属性防御力					
写真	基本データ	状態変化			特殊効果					
[1]カイトシールド	P.173	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
 重量	2.8	12	13	17	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				
[2]カイトシールド	P.074	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
 重量	3.2	14	17	10	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

盾 Shield

No.／名称	ページ	物理防御力	属性防御力
写真	基本データ	状態変化	特殊効果



3 カイトシールド	P.082	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	3.0	12	16	18	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				



4 カオスシールド	P.122	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	6.0	20	24	16	0	0	0	0	0	50
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	装備すると状態変化の「呪」と同じ状態になる。				



5 木の盾	P.038	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	0.9	2	4	2	0	0	0	0	0	0
耐久	D	状態変化	—		特殊効果	装備すると火属性攻撃で大きなダメージを受ける。				



6 木の盾	P.178	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	1.0	2	4	2	0	10	10	10	10	10
耐久	D	状態変化	—		特殊効果	装備すると火属性攻撃で大きなダメージを受ける。				



7 巨人の盾	P.086	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	25.1	16	62	29	0	0	0	0	0	0
耐久	A	状態変化	—		特殊効果	—				



8 クリスタルシールド	P.112	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	6.8	15	21	33	5	5	0	0	0	0
耐久	A	状態変化	—		特殊効果	—				



9 シルバーガード	P.098	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	3.2	14	18	28	0	0	0	0	28	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				



10 太古の盾	P.116	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	12.5	15	25	33	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	太古シリーズをそろえると軽くなる。				



11 タワーシールド	P.090	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	3.5	13	14	19	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				



12 タワーシールド	P.112	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
重量	3.7	10	16	25	0	0	0	0	0	0
耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

盾 Shield

No.／名称	ページ	物理防御力	属性防御力
写真	基本データ	状態変化	特殊効果

13 タワーシールド P.094



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
3.3	B	13	14	18	0	0	0	0	0	0	―	―

14 ナイトシールド P.060



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.3	B	11	9	7	0	0	0	0	0	0	―	―

15 ナイトシールド P.060



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.3	B	11	7	10	0	0	0	0	0	0	―	―

16 ナイトシールド P.072



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.7	B	12	10	15	0	30	0	0	0	0	―	―

17 ナイトシールド P.068



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.3	D	11	9	14	7	7	7	7	7	7	―	―

18 バックラー P.050



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
1.5	B	6	9	8	0	0	0	0	0	0	―	―

19 バックラー P.172



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.0	B	6	6	12	0	0	0	0	0	0	―	―

20 バックラー P.054



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
1.0	B	10	9	4	0	0	0	0	0	0	―	―

21 フレイムガード P.078



重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
5.6	C	12	13	11	20	0	0	0	0	0	―	―

22 ミウの盾 P.122

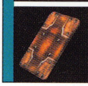


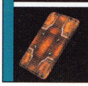
重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
2.6	A	16	25	35	25	25	25	25	25	25	―	―

盾 Shield

No.／名称		ページ	物理防御力			属性防御力					
写真	基本データ		状態変化			特殊効果					

23 リフレクトシールド		P.112	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	4.0	10	12	9	40	40	40	40	40	40
	耐久	D	状態変化	—		特殊効果	—				

24 レザーシールド		P.040	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	1.3	8	8	3	0	0	0	0	0	0
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

25 レザーシールド		P.046	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	1.3	5	10	5	0	0	0	0	0	0
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

26 レザーシールド		P.090	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	1.4	8	7	3	2	2	2	2	2	2
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

兜 Helm

No.／名称		ページ	物理防御力			属性防御力					
写真	基本データ		状態変化			特殊効果					

27 アイアンヘルム		P.084	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.6	11	5	1	0	0	0	0	0	0
	耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

28 アイアンヘルム		P.064	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	1.7	13	1	2	0	0	0	0	0	0
	耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

29 アイアンヘルム		P.054	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.7	9	4	2	0	0	0	0	0	0
	耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

30 アイアンヘルム		P.058	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.5	9	5	2	0	0	0	0	0	0
	耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

31 アイアンメット		P.046	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.5	7	5	2	0	0	0	0	0	0
	耐久	B	状態変化	—		特殊効果	—				

兜

Helm

No.／名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
32 アイアンメット	P.046		2.5	B	6	5	1	0	0	0	0	0	0	―	―
33 石の仮面	P.092		5.0	A	16	13	11	0	0	0	0	0	0	―	装備すると火魔法（攻撃力100）をランダムで発射。※その際、MPは減らない。
34 クリスタルヘルム	P.114		3.6	A	27	24	22	1	1	0	0	0	0	―	―
35 グレートヘルム	P.090		2.9	B	22	15	5	0	0	0	0	0	0	―	―
36 グレートヘルム	P.112		2.9	B	18	15	12	0	0	0	0	0	0	―	―
37 グレートヘルム	P.098		3.0	A	20	17	11	0	0	0	0	0	0	―	―
38 古王の冠	P.118		1.5	D	10	4	4	0	0	0	0	0	0	―	装備すると魔力が23上がり、少しずつHP回復。
39 シルバーヘルム	P.094		2.8	B	23	20	18	0	0	0	0	20	0	―	―
40 太古の兜	P.118		7.5	B	30	26	22	0	0	0	0	0	0	―	太古シリーズをそろえると軽くなる。
41 ナイトヘルム	P.066		2.2	B	14	10	4	0	0	0	0	0	0	―	―

（斬・殴・刺＝物理防御力、火・土・風・水・光・闇＝属性防御力、重量・耐久＝基本データ）

兜 Helm

No.／名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
42 ナイトヘルム	P.060		2.3	B	14	11	4	0	0	0	0	0	0	—	—
43 ナイトヘルム	P.068		2.7	B	15	7	8	0	0	0	0	0	0	—	—
44 ナイトヘルム	P.084		2.7	B	16	8	7	0	0	0	0	0	0	—	—
45 ナイトヘルム	P.080		2.7	B	16	10	5	0	0	0	0	3	0	—	—
46 ブラッドマスク	P.102		3.4	B	26	20	23	0	0	0	0	0	30	—	装備すると状態変化「闇」と同じ状態になる。
47 ホーリークラウン	P.082		1.4	D	5	2	2	0	0	0	0	12	0	—	装備すると最大MPが1.2倍になる。
48 ミウの兜	P.110		1.5	A	32	26	26	0	0	0	0	20	20	—	—
49 レザーヘルム	P.036		1.3	C	7	2	1	0	0	0	0	0	0	—	—
50 レザーヘルム	P.060		1.4	C	7	0	5	0	0	0	0	0	0	—	—

鎧 Armor

No.	名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
51	アイアンプレート	P.058		7.2	C	10	6	4	0	0	0	0	0	0	―	―
52	アイアンプレート	P.084		7.8	C	12	6	2	0	0	0	0	0	0	―	―
53	アイスアーマー	P.070		8.7	D	28	23	23	0	0	30	0	0	0	―	装備すると火の魔法が使えなくなる。
54	クリスタルアーマー	P.112		9.8	A	35	28	31	2	2	0	0	0	0	―	―
55	シルバーアーマー	P.098		9.0	B	26	18	21	0	0	0	0	12	0	―	―
56	シルバーアーマー	P.094		8.0	B	25	20	21	0	0	0	0	12	0	―	―
57	スケイルメイル	P.060		7.9	B	14	7	10	0	0	0	0	0	0	―	―
58	スケイルメイル	P.068		6.2	B	15	8	10	0	0	0	0	0	0	痺80%	―
59	スケイルメイル	P.068		8.2	B	12	15	7	0	0	0	50	0	0	―	―
60	太古の鎧	P.110		17.7	B	35	30	33	0	0	0	0	0	0	―	太古シリーズをそろえると軽くなる。

鎧 Armor

No.／名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
61 チェインメイル	P.058		8.2	B	15	7	1	0	0	0	0	0	0	—	—
62 デモンアーマー	P.088		11.5	D	39	1	29	0	0	0	0	0	50	—	装備すると状態異常回復が遅くなる。
63 ナイトプレート	P.072		9.2	B	17	15	10	0	0	0	0	0	0	—	—
64 ナイトプレート	P.074		9.3	B	17	9	17	0	0	0	0	0	0	—	—
65 ナイトプレート	P.084		10.1	B	18	15	13	0	0	0	0	0	0	—	—
66 ナイトプレート	P.066		9.3	B	21	17	17	0	0	0	0	0	0	—	—
67 ナイトプレート	P.074		9.2	B	23	16	19	0	32	0	0	0	0	—	—
68 ファイアメイル	P.076		8.5	D	24	11	22	30	0	0	0	0	0	—	—
69 ミウの鎧	P.120		6.2	A	38	31	35	0	0	0	0	0	0	毒痺暗呪重封85%	—
70 レザーアーマー	P.046		5.2	C	8	4	8	0	0	0	0	0	0	—	—

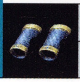
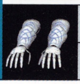
鎧 Armor

No.	名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
71	レザーアーマー	P.084		5.5	C	9	3	8	15	15	15	15	5	5	—	—
72	レザーベスト	P.038		4.0	D	4	1	6	0	0	0	0	0	0	—	—
73	レザーベスト	P.046		4.0	D	7	2	4	0	0	0	0	0	0	—	—

篭手 Arm

No.	名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
74	アームガード	P.042		1.5	C	6	5	3	0	0	0	0	0	0	—	—
75	アームガード	P.098		1.4	C	5	6	3	0	0	0	0	0	0	—	—
76	アームガード	P.084		1.6	C	6	4	6	0	0	0	0	0	0	—	—
77	ガントレット	P.050		2.8	C	7	6	8	0	0	0	0	0	0	—	—
78	ガントレット	P.174		2.9	C	7	7	5	0	0	0	0	0	0	—	—
79	ガントレット	P.058		2.7	C	6	9	9	0	0	0	0	0	0	—	—

篭手 Arm

No./名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
80 ガントレット	P.058		1.5	C	8	9	9	0	0	0	0	0	0	―	―
81 クリスタルアーム	P.112		3.8	A	20	34	25	1	2	0	0	0	0	―	―
82 女王の篭手	P.098		0.8	D	4	3	6	0	0	0	0	0	0	―	装備すると武器に毒70%を追加。
83 シルバーアーム	P.094		2.9	B	18	26	20	0	0	0	0	10	0	―	―
84 シルバーリスト	P.064		2.6	C	8	15	6	0	0	0	0	10	0	―	―
85 シルバーリスト	P.174		2.7	C	10	13	6	0	0	0	0	10	0	―	―
86 シルバーリスト	P.068		2.8	C	9	15	6	0	0	0	0	10	0	―	装備すると武器が軽くなる。
87 太古の篭手	P.118		6.9	B	23	34	26	0	0	0	0	0	0	―	太古シリーズをそろえると軽くなる。
88 ナイトグローブ	P.072		3.2	B	15	18	16	0	0	0	0	0	0	―	―
89 ナイトグローブ	P.074		3.2	B	10	19	22	0	0	0	0	0	0	―	―

篭手

Arm

No.	名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
90	ナイトグローブ	P.178		3.6	B	14	22	19	0	0	0	0	0	0	―	―
91	フォースハンド	P.054		2.7	D	8	10	10	0	0	0	0	0	0	―	装備すると攻撃力増加。
92	ボーンハンド	P.062		2.0	D	25	12	12	0	0	0	0	0	20	―	装備すると武器が重くなる。徐々にHPが減る。攻撃するたびにHPが回復する。
93	ミウの篭手	P.106		2.1	A	28	35	26	0	0	0	0	10	10	―	装備すると武器が軽くなる。
94	レザーグローブ	P.036		1.1	D	3	3	1	0	0	0	0	0	0	―	―
95	レザーグローブ	P.096		1.0	D	4	2	1	0	0	0	0	0	0	―	―
96	レザーグローブ	P.060		1.2	D	2	2	5	0	0	0	0	0	0	―	―

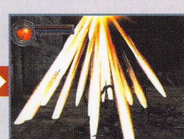
Column 石の仮面活用術

石の仮面には、特殊効果が備わっている。それは、この兜を装備するとランダムに火属性攻撃ナパーム（火属性攻撃100）を発射できることだ。この攻撃は、魔法で通常唱えるナパームの攻撃力の半分しかないが、攻撃範囲が広く、MPも減らないので、プレイヤーにとってはかなりおいしい防具となる。

ただ、この攻撃で倒した敵の経験値は入らないので要注意。もし、あなたが最低レベルクリアを目指すのであるなら、お奨めの防具かも……。



1度にこんなにたくさんの敵が。いったいどうすればいいの!?



石の仮面の力を借りて一掃。MPもまったく減りません。まさにおトク。

具足 Leg

No.／名称	ページ	物理防御力	属性防御力
写真	基本データ	状態変化	特殊効果

97 アイアンブーツ P.050



重量	3.1	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	C	7	4	5	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

98 アイアンブーツ P.054



重量	3.1	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	D	7	5	6	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

99 アイアンブーツ P.046



重量	3.0	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	C	8	7	3	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

100 アイアンブーツ P.098



重量	2.0	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	C	8	7	7	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

101 アイアンブーツ P.060



重量	2.1	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	C	8	8	7	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

102 木の靴 P.040



重量	0.8	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	D	1	4	1	0	0	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 装備すると火属性攻撃で大きなダメージを受ける。

103 木の靴 P.178



重量	0.9	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	D	1	4	1	0	5	5	5	5	5

状態変化 —　特殊効果 装備すると火属性攻撃で大きなダメージを受ける。

104 クリスタルブーツ P.112



重量	4.2	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	A	25	18	24	1	2	0	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 —

105 シックブーツ P.098



重量	2.0	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	B	20	4	17	0	0	10	0	0	0

状態変化 —　特殊効果 装備すると高いところから落ちてもすぐ移動できる。

106 シルバーブーツ P.098



重量	3.0	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
耐久	C	22	16	17	0	0	0	0	10	0

状態変化 —　特殊効果 —

具足

Leg

No.	名称	ページ	写真	重量	耐久	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	状態変化	特殊効果
107	スカルブーツ	P.106		5.2	D	25	25	10	0	0	0	0	0	30	—	装備するとスローになる。
108	太古の具足	P.118		7.8	B	28	19	24	0	0	0	0	0	0	—	太古シリーズをそろえると軽くなる。
109	ナイトブーツ	P.052		2.8	B	15	10	11	0	0	0	0	0	0	—	—
110	ナイトブーツ	P.084		2.8	B	15	10	13	0	0	0	0	0	0	—	—
111	ナイトブーツ	P.072		2.8	D	17	13	9	0	0	0	0	0	0	—	—
112	ナイトブーツ	P.080		3.2	C	17	14	15	0	0	0	0	0	0	—	—
113	ナイトブーツ	P.082		3.4	C	20	16	10	0	0	0	0	0	0	—	—
114	ミウの具足	P.112		4.0	A	29	21	24	0	0	0	0	10	10	—	—
115	レザーブーツ	P.036		1.2	C	2	2	5	0	0	0	0	0	0	—	—
116	レザーブーツ	P.169		1.3	C	2	1	6	0	0	0	0	0	0	—	—

（見出し：No.／名称、ページ、物理防御力、属性防御力／写真、基本データ、状態変化、特殊効果）

具足

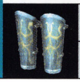
Leg

No.／名称	ページ	物理防御力	属性防御力
写真	基本データ	状態変化	特殊効果

117 レザーブーツ		P.044	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	1.3	3	2	5	0	0	0	0	0	0
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

118 レッグガーダー		P.066	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.5	11	5	12	0	0	0	0	0	0
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

119 レッグガーダー		P.084	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.4	12	6	13	0	0	0	0	0	0
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

120 レッグガーダー		P.060	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇
	重量	2.5	12	5	10	1	10	10	10	2	2
	耐久	C	状態変化	—		特殊効果	—				

Column セットで軽い太古シリーズ

その昔、闇人が使用していたといわれる太古の武具。太古の武具は、剣、盾、兜、鎧、篭手、具足の6種類からなるもので攻撃力、防御力、どれをとっても一級品である。ただ、装備すると装備重量が重すぎたり、暗闇状態になるなど、ハンデも多い。このハンデはかなりの痛手となり、太古の武具なんていらないと思うプレイヤーが多いのでは？しかし、この太古の武具には、隠された能力が存在する。その能力とは、太古の武具6種類すべてを装備すると、状態異常がなくなり、装備重量も軽くなってしまうのだ。それでは、検証してみよう。各武具の重量を計算してみると表（左下）の重量になる。しかし、実際は写真（右下）のようなことが起こり、軽くなっているのだ。

■太古の剣

	名称	重量	入手
	太古の剣	10.5kg	P.108
	太古の盾	12.5kg	P.116
	太古の兜	7.5kg	P.118
	太古の鎧	17.7kg	P.110
	太古の篭手	6.9kg	P.118
	太古の具足	7.8kg	P.118
	トータル	62.9kg	





まだ、剣を装備していない状態の重量がこれだ。「うっ重い」

残りの太古の剣を装備





62.9kgになるはずなのに−40kg。「めちゃ軽」




装飾品

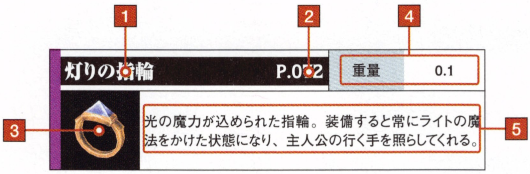
Accessory

III

主人公イクスが旅の途中に見つけた装飾品。この装飾品には、不思議な力が込められていた。ここでは、装飾品データを3系統にわけて紹介する。

解説

Guidance



1 名称

装飾品の名称。ちなみに、装飾品には指輪、腕輪、護符の3種類が存在し、同時にそれぞれ1つずつ装備することができる。反対に、指輪と指輪などというように、同じ種類のアイテムを複数装備することはできない。

2 ページ

装飾品の出現場所。攻略編(P.031)に登場するページを記している。入手したいアイテムがある場合は、該当ページを参照し、そのエリア内(隠し部屋などを含む)をくまなく探索してみよう。

3 写真

装飾品の画像。

4 重量

装飾品の重さ。武器、防具などを含む装備品の総重量が規定の数値をオーバーすると、ダッシュ移動不可。

5 特殊効果

装飾品の防御力または、特殊効果の説明欄。装飾品のなかには物語を進めるうえで必須のものもあるので、見落とさないようにしてほしい。

指輪

Ring

灯りの指輪	P.072	重量	0.1
	光の魔力が込められた指輪。装備すると常にライトの魔法をかけた状態になり、主人公の行く手を照らしてくれる。		

英知の指輪	P.114	重量	0.2
	宝物殿の奥に収めらた指輪で、入手しようとする者はその知識を試される。装備すると魔力が10上昇する。		

魔眼石の指輪	P.094	重量	0.2
	装備するとHPが1.2倍にアップする指輪。女王の宮殿前にある、炎のトラップを解除するための装備の1つ。		

火の指輪	P.076	重量	0.1
	細工師トルト・ウォルトによって作られた4つの指輪の1つ。装備すると「火」属性の攻撃力・防御力が20上昇する。		

土の指輪	P.072	重量	0.1
	細工師トルト・ウォルトによって作られた4つの指輪の1つ。装備すると「土」属性の攻撃力・防御力が20上昇する。		

風の指輪	P.080	重量	0.1
	細工師トルト・ウォルトによって作られた4つの指輪の1つ。装備すると「風」属性の攻撃力・防御力が20上昇する。		

水の指輪	P.090	重量	0.1



細工師トルト・ウォルトによって作られた4つの指輪の1つ。装備すると「水」属性の攻撃力・防御力が20上昇する。

腕輪 Bracelet

増魔の腕輪	P.038	重量	0.2



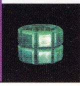
身につけた者の精神を高め、装備すると最大MPが5倍になる。序盤から終盤までの基本装備となる腕輪。

魔眼石の腕輪	P.094	重量	0.2



装備すると「痺」の状態変化を100%回避できるが、MPが徐々に減少してしまう。女王の宮殿前にある、炎のトラップを解除するための装備の1つ。

パワーバンクル	P.084	重量	0.5



身につけた者の攻撃力を高める腕輪。装備すると、「斬」「殴」「刺」の攻撃属性が1.1倍になる。

風羽の腕輪	P.114	重量	0.1



風の魔力により、装備している武器の重量を半分になり、POWERゲージの上昇スピードがアップする。

ブレアーバンクル	P.112	重量	0.3



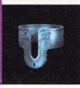
祈りの込められた腕輪。装備すると、すべての状態変化に対する回避率が上昇する。

騎士の腕章	P.036	重量	0.1



高潔な魂により、汚れから身を守ってくれる騎士団の腕章。装備すると「毒」に対する耐性が上昇する。ただし、絶対ではないので過信は禁物。

フォーチューン	P.092	重量	0.2



幸福の腕輪。装備すると獲得経験値が2倍になる。

護符 Talisman

お守り	P.092	重量	0.1



異国の護符。装備すると「斬」「殴」「刺」の防御力が5上昇する。

魔眼石の首飾り	P.094	重量	0.1



装備すると「火」「土」「水」「風」の防御力が4、「光」「闇」の防御力が6上昇する。女王の宮殿前にある、炎のトラップを解除するための装備の1つ。

癒しの護符	P.120	重量	0.1



傷ついた肉体を徐々に癒してくれる護符。装備するとHPが徐々に回復する

気泡の護符	P.086	重量	0.1



魔法によって込められた空気の結晶。装備すると酸素の消費量が軽減され、水中での行動を助けてくれる。

羽根の魔よけ	P.052	重量	0.2



肉体が正常になろうとする力を助ける護符。装備すると、状態異常からの回復時間が25%早まる。

風と霧の護り	P.092	重量	0.1



装備すると「水」「風」の防御力が3上昇し、敵に見つかりにくくなる。

幻の塔	P.100	重量	0.2



森の民によって作られたアミュレット。装備すると隠し扉がある場所の色が変化し、発見しやすくなる。



アイテム
Item
Ⅳ



主人公イクスは、旅の途中さまざまな困難にぶち当たる。そんなとき必要となるもの、それがアイテムだ。ここでは、旅の助けとなるアイテムを紹介していく。

解説
Guidance



1 名称&入手ページ

アイテムの名称と入手できる場所のページ数。ただし、複数手に入るものの表示はなしとする。

2 写真

アイテムの画像。

3 効果

アイテムを使用したときの効果

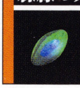
回復
Cure

薬草

HP50回復。
この地に自生する野草で、傷を癒す力を持つ。

回復薬

HP180回復。
癒し効果のある数種類の野草を液状にしたもの。

森緑の果実

HP完全回復。
その昔、森で採取されていた果実。生命力に満ち溢れている。

毒消し草

HP5回復。「毒」を治す。
薬草の亜種で、毒を浄化する効果がある。

妖精草の根

毒以外の状態異常を治す。
妖精草と呼ばれる野草の根を乾燥させたもの。

双頭の干物

すべての状態異常を治す。
その昔、都にいた双頭の爬虫を干物にした希少な一品。

魔力の糧

MP80回復。
古の都から湧き出る魔力が、ある種の植物に取り込まれた物。

竜涙の花

HP・MP・状態異常を完全回復。
古の都から湧き出た自然の力が結晶化した物。

からの器

特殊な鉱石で作られた器。泉の前で使用すれば、癒しの水、毒の水を汲むことができる。

癒しの水（青） P.038

HP500回復。
神殿前にある泉で汲むことができる癒しの水。

癒しの水（紫） P.066

MP160回復。
聖樹の森にある泉で汲むことができる癒しの水。

癒しの水（金） P.110

HP500・MP150回復。
古の都一層中央塔にある泉で汲むことができる癒しの水。

成長&補助
UpGrouth

力の種

体力を90秒間10%上昇させる。
ただし、同時に何個使用しても累積効果はない。

獣の針

魔力を90秒間10%上昇させる。
ただし、同時に何個使用しても累積効果はない。

賢者の実

魔力を1上昇させる。
癒し手と呼ばれる森の民が育てた不思議な植物。

愚者の実



体力を1上昇させる。
癒し手と呼ばれる森の民が育てた不思議な植物。

剣石



剣のような形状をした不思議な金属の結晶。鍛冶屋に持っていくと、武器を鍛えてくれる。

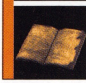
地図 Map

墓守の地図 P.046



地上と地下墓所の地図。
古くからこの地に住まう森の民によって書かれた。

盗賊の地図 P.082



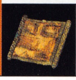
千の鍵と呼ばれた盗賊・ツワイクが書き残した古の都の地図。古い物だが精度は高い。

土の民の地図 P.070



精錬所の地図。
細工師トルト・ウォルトが、土の民からもらった地図。

魔物の地図 P.090



女王の宮殿周辺の地図。
女王ベラニスが、沖の砦の人間と戦っていたときに作らせたもの。

王の地図 P.114



森の民の王が代々受け継ぐ地図。持ち主の魔力に呼応し、周辺の地図を映し出す万能の地図。

移動 Warp

紅の導石 P.052,054



帰路の道標と呼ばれる台座にはめ込むことができる石。紅石の導杖と対になっている。

碧の導石 P.070



帰路の道標と呼ばれる台座にはめ込むことができる石。碧石の導杖と対になっている。

蒼の導石 P.066



帰路の道標と呼ばれる台座にはめ込むことができる石。蒼石の導杖と対になっている。

黄の導石 P.082



帰路の道標と呼ばれる台座にはめ込むことができる石。黄石の導杖と対になっている。

紫の導石 P.122



帰路の道標と呼ばれる台座にはめ込むことができる石。紫石の導杖と対になっている。

紅石の導杖 P.068



渡の方陣陣で使用すると、紅の導石がはまった帰路の道標へワープできる。

碧石の導杖 P.068



渡の方陣陣で使用すると、碧の導石がはまった帰路の道標へワープできる。

蒼石の導杖 P.068



渡の方陣陣で使用すると、蒼の導石がはまった帰路の道標へワープできる。

黄石の導杖 P.084



渡の方陣陣で使用すると、黄の導石がはまった帰路の道標へワープできる。

紫石の導杖 P.122



渡の方陣陣で使用すると、紫の導石がはまった帰路の道標へワープできる。

交換品 Trade

魔物の骨



魔眼石の矢と交換することができる。スケルトン系のモンスターを倒すと落とすことがある。

魔物の鱗



愚者の実と交換することができる。各種オフディアンを倒すと落とすことがある。

魔物の爪



賢者の実と交換することができる。各種エレメンタリスなどが落とすことがある。

Column 交換品とは？

この世界のどこかに、交換品のコレクターがいる。そのコレクターの名は、セシル・バーレイ(P.030参照)。彼は、交換品を右図のアイテムと交換してくれる。このアイテムは、貴重な品なので交換してもらおう。

魔物の爪×4	▶	賢者の実×1
魔物の鱗×4	▶	愚者の実×1
魔物の骨×1	▶	魔眼石の矢×1

鍵 Key

錆びた鍵 P.046

墓守をしている老人ウォーゼ・タフトの家の鍵。

遠征隊の鍵 P.060

ヘリオドール騎士団で使われている鍵。国から運んできた宝箱などを開けるのに使われていた。

神官の鍵 P.068

四風鍵(よつかぜのかぎ)の1つ。五枚の間を閉ざした先代のエミル・エトの棺に納められている。

土の民の鍵 P.072

土の民の宝箱を開ける為の鍵。その宝箱には、土の民が作ったすばらしい武具が眠っている。

細工師の鍵 P.072

四風鍵の1つ。細工師トルト・ウォルトが、戦場に向かう際に土の民に託した鍵。

機工士の鍵 P.086

四風鍵の1つ。識聖フィロスによって、現在も守護達に守られている。

魔眼石の鍵 P.098

オフディアン達が使っている鍵。宝箱や、女王の宮殿にある牢屋の鍵をはずすことができる。

太古の鍵 P.108

闇人たちが使っていた鍵。太古の名を冠した武具が眠る、石造りの宝箱を開けることができる。

癒し手の鍵 P.116

四風鍵の1つ。森の王が、癒し手セラク・ソーに託した鍵。

盗賊の鍵 P.112

千の鍵と呼ばれた盗賊・ツワイクが作った鍵。森の民の宝箱を開けることができる。

王の鍵 P.118

玉座の間より、光の祠へと通じる部屋の扉の鍵。古の都の王が代々保管している。

地下牢の鍵 P.120

古の都の最下層にある地下牢の扉を開ける鍵。

イベントアイテム EventItem

毒の水 P.050

毒の泉(P.050)の水を汲んだもの。使用すると「毒」状態になってしまうが、欲しがる人もいる。

命の石 P.042

癒しの効能もった石。採掘場で掘り出されていたが、今では希少になっている。

樹の雫 P.066

森のエネルギーが結晶となったもの。森の世話人である巨人達が動くための源でもある。

奇妙な卵 P.102

10年に1度、10個だけ採れると伝えられている魔蛇の卵。オフディアンの呪いを解くことができる。

滅びの像

ヘリオドールにもたらされた禍々しい像。「手にした者に災いをもたらす」と言い伝えられている。

矢 Arrow

鉄尻の矢

遠征隊も使っている矢尻が鉄ごしらえの矢。ボウを持っていれば撃つことができる。

太矢

森の民が作った矢。クロスボウを使って撃ち出す。

魔眼石の矢

オフディアン達が作った矢。魔眼の魔力によって、狙った獲物を追尾する。

キーアイテム KeyItem

癒しの祭器 P.050

癒しの祭壇に納めると、癒しの水が湧き出るという、魔導師オーソンが作った祭器。

氷風の祭器 P.078

風の魔力を封じ込めた祭器。氷風の祭壇で使用すれば、溶岩の力を抑えることができる。

灯火の祭器 P.090

灯台に火を灯すための祭器。灯火の祭壇で使用すれば、海を照らす火を灯すことができる。

浄水の祭器 P.116

浄水の祭壇で使用すれば、ゲネアを再生するという水を浄化することができる。

解封の石

機工士によって作られた簡易な封印石。古の都の中ではよく見かける鍵。

祭壇の雫 P.048

癒しの祭壇がある部屋の両側に備え付けられた2つで1対の鍵。魔導師オーソンによって作られた。

橋架の石



都の中央塔と外回廊を結ぶ跳ね橋を作動させる鍵。機工士たちによって作られた。

戒めの冠 P.058,086



戒めの台座にはめることで、ストーンガードの機能を停止させることができる冠。

瞳 P.066



光の祠への扉を閉ざす4つの封印石。聖樹の森にある四風の宝箱の中に納められている。

魔法石 MagicStone

火の魔法石



MP50回復。
MP最大値+1。
火属性の魔法を覚える。

土の魔法石



MP50回復。
MP最大値+1。
土属性の魔法を覚える。

風の魔法石



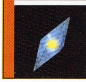
MP50回復。
MP最大値+1。
風属性の魔法を覚える。

水の魔法石



MP50回復。
MP最大値+1。
水属性の魔法を覚える。

光の魔法石



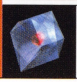
MP50回復。
MP最大値+1。
光属性の魔法を覚える。

闇の魔法石



MP50回復。
MP最大値+1。
闇属性の魔法を覚える。

火の魔法石（大）



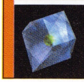
MP完全回復。
MP最大値+5。
火属性の魔法を覚える。

土の魔法石（大）



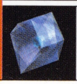
MP完全回復。
MP最大値+5。
土属性の魔法を覚える。

風の魔法石（大）



MP完全回復。
MP最大値+5。
風属性の魔法を覚える。

水の魔法石（大）



MP完全回復。
MP最大値+5。
水属性の魔法を覚える。

光の魔法石（大）



MP完全回復。
MP最大値+5。
光属性の魔法を覚える。

闇の魔法石（大）



MP完全回復。
MP最大値+5。
闇属性の魔法を覚える。

魔法石



MP50回復。
MP最大値+1。

Column 魔法石の効果と入手法

主人公イクスは、魔法石を使用することで魔法を覚える。魔法をすべて覚えるためには、魔法石を取りこぼさず、ゲームを進行させねばならない。ここでは、魔法石を拾い忘れた人のために、魔法石の入手場所を左下の表にまとめた。入手場所は、攻略ページのページ数で表している。すべての魔法を覚えるためにも表を参考にし、見つからない魔法石を探してもらいたい。なお、右下の表は魔法を覚える順序だ。

■アイテムデータ

魔法石		入手場所	
火の魔法石	小	東の谷	P.038
	小	精錬所	P.078
	小	女王の間	P.100
	小	古の都二層東部	P.112
	大	溶岩洞	P.076
土の魔法石	小	古の都三層西部	P.058
	小	古の都二層西部	P.084
	小	魔蛇の巣	P.104
	小	宝物殿	P.114
	大	聖樹の森	P.066
風の魔法石	小	地下墓所	P.046
	小	古の都三層南部	P.080
	小	古の都二層南部	P.082
	小	卵採集場	P.102
	大	風鳴の館	P.116

魔法石		入手場所	
水の魔法石	小	神殿地下	P.048
	小	地下水路	P.062
	小	海底洞窟	P.092
	小	守人の間	P.120
	大	古の都中央塔一層	P.110
光の魔法石	小	神殿地下	P.048
	小	王の間	P.068
	小	古の都二層南部	P.082
	小	王の間	P.118
	大	王の間	P.118
闇の魔法石	小	古の都三層東部	P.064
	小	沖の砦	P.094
	小	戦場跡	P.120
	小	地下牢	P.122
	大	闇人の遺跡	P.108

■魔法を覚える順序

火属性	土属性	風属性
ファイアーボール	アースヒール	ウィンドカッター
ファイアーウォール	アースグレイブ	ミサイルシールド
フレイムブレス	グランドバーブ	アイスクラッド
フレイムウィプス	ヴォルカノン	トルネード
ナパーム	フォーリング	フリージング

水属性	光属性	闇属性
ディスポイゾン	ライト	ダーク
スクリーン	ライトニードル	イラプション
フォンテイン	フラッシュバインド	トランスファー
キュア	ライトニングボルト	ブラインドミスト
ウォーターレイ	フラッシュ	ダークネスボム

魔法
Magic

V

剣の力に頼るのみでは、危険なこの世界を歩くこともままならないだろう。これから解説する魔法の効果をよく確認して、探索の成功に役立ててほしい。

魔法について
About Magic

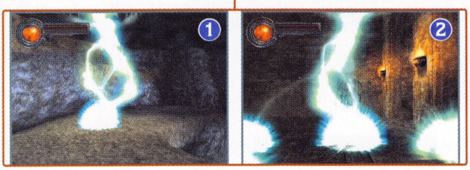
ここからは魔法を属性ごとに分類し、それぞれのデータを載せている。魔法は火・土・風・水・光・闇の6属性に各5つずつ存在し、全部で30種類ある。主人公はゲームの開始時には魔法が使えないが、魔法石を使用することによって対応する属性の魔法をひとつずつ覚えられる。しかし使用することで石自体はなくなってしまうので、さらなる魔法を修得したい場合は別の石を探さなければならない。

魔法石にはサイズの違う2種類が存在するが、使用した時に回復するMPの量が異なるだけであり、魔法を修得する効果に関しては違いはない。魔法を修得する順番は決まっており、データは覚える順に並んでいる。魔法石の取得場所に関してはP.157を参照のこと。

解説
Guidance

1 ライトニングボルト　2 遅

Lv	効果 3	消費MP 4
1	100	28MP
2	120	31MP
3	120	35MP

5


打ち出した光球から雷を降らせる攻撃魔法(写真 ❶)。魔法レベルの上昇で雷の本数も増え、爆発のダメージも追加されるので攻撃性能に関しては申し分ない(写真 ❷)。ある程度の追尾性能ももっており、敵の密集 6 に打ち込むと凄まじい効果を発揮する。しかし、この追尾能力に敵味方の判別能力はなく、敵に接近された状態で使用すると自分を直撃してしまう。そのときはこの魔法の数値以上の強力さを体感するはずだ。

1 名称
魔法の名称。

2 ゲージ
MAGICゲージの上昇スピード。速・並・遅・超遅の4段階で表示される。少しずつではあるが、主人公の魔力が上昇することでも上昇スピードは速くなっていく。

3 効果
魔法の効果を数値で表したもので、魔法レベルごとに表示されている。攻撃魔法なら攻撃力、回復魔法ならHPの回復量といったように、魔法ごとに意味合いが異なるので、備考欄も併せて参照のこと。

4 消費MP
魔法を使用する際に消費するMP量。魔法レベルごとに表示されている。

5 写真
魔法の画像。画面の解説は備考欄を参照のこと。

6 備考
魔法の特徴を文章で表したもの。わかりにくい追加効果、画像の説明、魔法に対するコメントなどを記している。

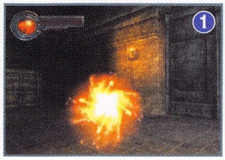
火の魔法

Fire

ファイアーボール

速

Lv	効果	消費MP
1	70	5MP
2	90	8MP
3	90	12MP




最初に手に入れることになる、基本的な攻撃魔法（写真❶）。炎の球が直線状に飛んでいく。威力は平均的だが、魔法レベルが3になると延焼効果が追加され（写真❷）命中地点でしばらく燃え続ける。この炎が多段ヒットするため見かけの攻撃力以上のダメージを与えることが可能になる。

ファイアーウォール

並

Lv	効果	消費MP
1	85	13MP
2	85	16MP
3	85	20MP

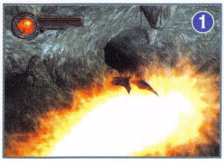
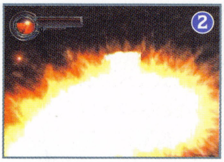



地上に立った炎の柱が、前方へと伸びていく（写真❶）攻撃魔法で、同時に複数の敵にダメージを与えられる。魔法レベルが上がっても威力は変化しないが、効果範囲は劇的に広がってゆく（写真❷）。また上空を飛行する敵には命中しないものの、低空を舞う敵になら火柱は十分に届く。延焼中に踏み込むと、自分もダメージを受ける点には注意。

フレイムブレス

遅

Lv	効果	消費MP
1	45	21MP
2	45	24MP
3	50	28MP

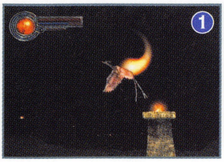
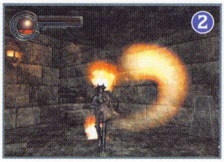



帯状の炎を打ち出す魔法（写真❶）。ボタンを押し続けている間MPを消費し続けるが、炎も出続ける。そのまま移動や武器攻撃ができるのでさまざまな作戦に応用が可能だ。多数の敵に囲まれた時や、強敵を足止めしたい時など臨機応変に使えっていこう。欠点はとにかくMP消費の大きいこと。なお魔法レベルが上昇すると炎もより巨大になる（写真❷）。

フレイムウィプス

遅

Lv	効果	消費MP
1	55	25MP
2	65	28MP
3	65	32MP

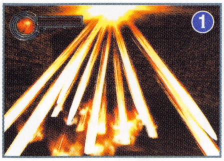
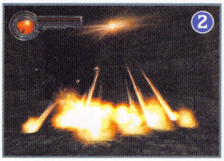



驚異的な追尾性能を持つ攻撃魔法（写真❶）。単発での威力はファイアーボールにも劣るが、動きの速い一部の敵をのぞいては、火球が敵を追い回し何度も連続して命中するので最終的なダメージ量は多い。魔法レベルが上がると追尾速度が上昇し、レベル3に達したときには同時に2発撃つことができるようになる（写真❷）。

ナパーム

超遅

Lv	効果	消費MP
1	200	32MP
2	220	35MP
3	220	39MP

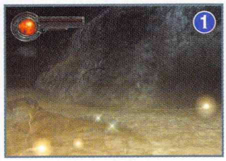
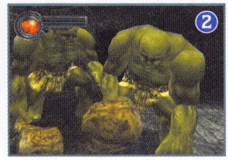
圧倒的な破壊力を持つ攻撃魔法。打ち上げた火球から炎の矢が降り注ぐ（写真❶）。また魔法レベルが3になると、地表に達した矢が爆発し、さらなるダメージを与える（写真❷）。しかし、天井の低い場所や、最初の火球が直接敵に命中してしまった場合（火球の分のダメージは与えられる）は炎の矢が出ないので、使用する局面は選ばなくてはならない。

土の魔法

Earth

アースヒール　並

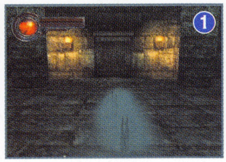
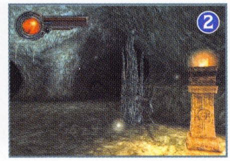
Lv	効果	消費MP
1	80	12MP
2	200	15MP
3	400/30秒	19MP

HPを回復させる魔法（写真①）。表の数値は総回復量。頻繁に使うことになる魔法なのでショートカットに設定しておくのもよいだろう。魔法レベルが3まで上がると、武器攻撃に重の追加効果を付与できる（写真②）ので、戦闘中に回復した場合など、意識せずにこの追加効果の恩恵を受ける場合もあるはずだ。ピンチからの脱出や反撃のために有効活用できるよう、敵の状態はよく見ておこう。

アースグレイブ　並

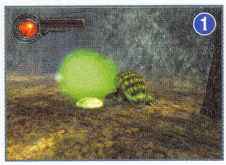
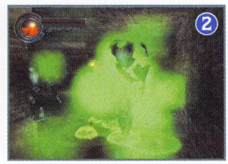
Lv	効果	消費MP
1	75	15MP
2	90	18MP
3	90	22MP

追尾性能を持った岩の槍が地上を走る土の攻撃魔法（写真①）。残念ながら空中にいる敵には命中しないが、使い勝手はそう悪くはない。魔法レベルが上昇すると、威力の上昇と共に巨大な岩槍が敵を貫くエフェクトが追加される（写真②）。小さい槍の方にも命中判定があり個別に命中するので、動きの遅いタイプの敵にはなかなか効果的だ。

グランドバープ　遅

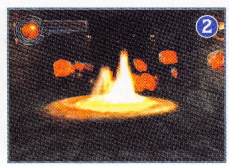
Lv	効果	消費MP
1	35	20MP
2	35	23MP
3	40	27MP

地面からわき上がる毒素で攻撃する魔法（写真①）。見た目も威力も地味だが、効果範囲内の敵には全て複数回命中するので、実際に使ってみると非常に役に立つ。魔法レベルが上がれば威力も範囲も共に上昇するので（写真②）さらに役立ち度はアップするだろう。また魔法の特性上、範囲内に踏み込んだ敵を毒状態にする（毒耐性によって成否は変わる）。

ヴォルカノン　遅

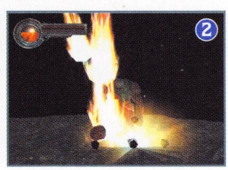
Lv	効果	消費MP
1	200	28MP
2	230	31MP
3	300	35MP

単発の威力では土魔法中最強の攻撃魔法。まず火球が飛んでいき、着地点から溶岩が吹き出す（写真①）。この溶岩に巻き込まれた敵は大ダメージを受ける。魔法レベル3に至ると溶岩だけではなく、吹き出した火山弾で広範囲の敵をまとめて倒すこともできる（写真②）。だが、発動のテンポが遅く、着弾地点の調整もしにくいので、戸口の陰に隠れたまま部屋の中に撃ち込むなど使い方に工夫が必要だ。

フォーリング　遅

Lv	効果	消費MP
1	150	35MP
2	170	38MP
3	170	42MP

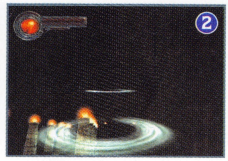



降り注ぐ隕石で敵を撃つ攻撃魔法（写真①）。魔法レベルが上がれば隕石の数も増え着弾後爆発も起こる（写真②）。避けることのできない固定タイプの敵などは、ほぼ助からないだろう。一方で魔法を使ったあと、隕石が降ってくるまで若干のタイムラグがあるので動きの速い敵に命中させるには、練習を繰り返すしかない。

風の魔法 Wind

ウインドカッター 速

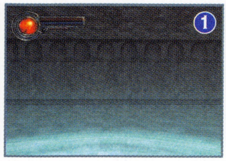
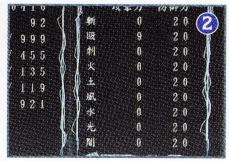
Lv	効果	消費MP
1	60	5MP
2	75	8MP
3	75	12MP

鋭い空気の刃で敵を裂く攻撃魔法（写真❶）。威力ではファイアーボールに劣り、誘導性能も皆無だが、ゲージ回復速度は全ての呪文の中で最も速く、MP消費も攻撃魔法としては最小、貫通能力を持ち、しかも魔法レベルが3になると2連射（写真❷）になるので、振りの速い武器と組み合わせて使うと、敵に反撃のスキを与えない凄まじい連続攻撃も可能となる。射程も長いので使い勝手は抜群によい。

ミサイルシールド 並

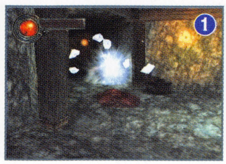
Lv	効果	消費MP
1	10/20秒	10MP
2	15/30秒	13MP
3	20/30秒	17MP

自分の周囲の風の流れをコントロールする防御魔法（写真❶）。表の数値は上昇する防御力（写真❷）と、魔法の効果時間である。スケルトンやオフディアンなど飛び道具を使う敵は、えてして同時に複数出現するのであらかじめこの魔法を使用してから対戦に臨むといいだろう。全ての防御属性も上昇するのでボス戦など強敵相手には必ず使用しておくようにしたい。

アイスクラッド 並

Lv	効果	消費MP
1	170	18MP
2	200	21MP
3	200	25MP




氷の塊を敵にぶつける攻撃魔法（写真❶）。一体の敵にしか命中しない分威力は高めになっている。それに、使い続けて魔法レベルが3になれば（写真❷）敵に命中後に氷塊が砕け散り、冷気が吹き出す。画面上のエフェクトは地味だが、この冷気は複数ヒットするため時として氷塊よりも大きなダメージを与えることがある。敵の密集地帯を狙うだけでなく、壁を撃って冷気に巻き込むなどの使い方も可能だ。

トルネード 遅

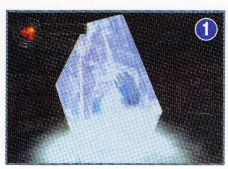
Lv	効果	消費MP
1	70	25MP
2	85	28MP
3	85	32MP




竜巻が進路上の敵全てをなぎ払っていく攻撃魔法（写真❶）。横方向への攻撃範囲ではファイアーウォールに劣るがそれでも魔法レベルが3になれば竜巻の数が二本になり（写真❷）若干範囲が広がる。だがより重要なのは前方への射程の伸びで、これはファイアーウォールを大きく上回る。橋の上など狭い場所で使用すれば敵に逃れる術はない。

フリージング 超遅

Lv	効果	消費MP
1	320	34MP
2	370	37MP
3	400	41MP



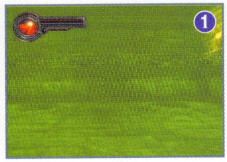
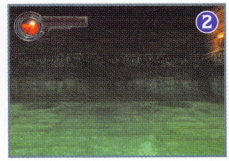

敵を氷づけにしてしまう風の最強魔法（写真❶）。ほかの属性の最上級魔法と異なり単体の敵にしか命中しない分、全ての魔法の中で最高の威力を誇っている。これが魔法レベル3になると氷塊が砕けて更なる追い打ちのダメージが入る（写真❷）ので、ナパームやフォーリングなどでは追いきれない素早い強敵にはこの魔法の方が効果的だろう。

水の魔法

Water

ディスポイゾン　速

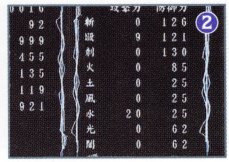
Lv	効果	消費MP
1	—	5MP
2	20秒	8MP
3	20秒	12MP

毒の状態異常を治す回復魔法（写真❶、❷）。魔法レベルが1の間は単なる解毒効果しかないが、2になると表の効果時間内は毒の無効能力が追加され、3レベルでは毒の無効化及び武器への毒属性付加能力が追加される。

スクリーン　並

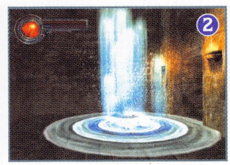
Lv	効果	消費MP
1	20/20秒	10MP
2	50/30秒	13MP
3	60/30秒	17MP

水の幕につつまれることで火耐性を上昇させる防御魔法。表の数値は防御力の上昇と効果時間を表している。効果は劇的なものではないが、溶岩洞など攻撃属性が火に偏っている地域で役に立つ。順調にゲームを進めていれば溶岩洞到達より前に修得しているはずなので使いこなしていきたい。魔法レベルが3に到達すると武器に水の攻撃属性を付与することもできる（写真❶、❷）。

フォンテイン　遅

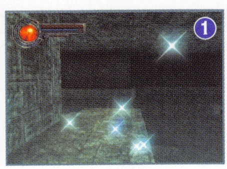
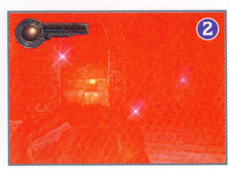
Lv	効果	消費MP
1	55	20MP
2	60	23MP
3	60	27MP

地面から吹き上げる水柱で敵を攻撃する魔法（写真❶）。捕捉できる距離はそう長くはないが、水柱の出現地点は自動的にロックオンされるようになっているので便利だ。魔法レベルが3になった時の効果で、衝撃波で周囲の敵もまとめて攻撃できるようになると（写真❷）汎用性が増し、敵の密集地帯などで大いに効力を発揮する。

キュア　遅

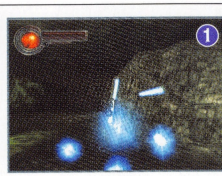
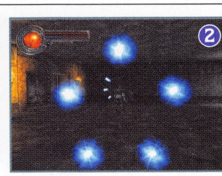
Lv	効果	消費MP
1	250	27MP
2	400	30MP
3	600/30秒	34MP

アースヒールより強力な回復魔法。ゲージの上昇速度や消費MP効率の点ではアースヒールに劣るが、最大回復量では上回り、状態異常も同時に治してくれる。魔法レベルが3に達したときの効果は状態異常に対する耐性で、効果時間中は状態異常にならずに済む（写真❶）。ただし魔法によるHP回復はアイテムによるものと異なりゆっくりとHPが増えていくので、ピンチの時に間に合わないこともある（写真❷）。

ウォーターレイ　超遅

Lv	効果	消費MP
1	190	32MP
2	210	35MP
3	210	39MP

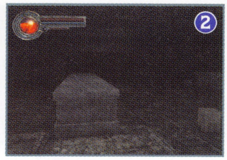



高圧水流で敵を攻撃する水の最強魔法（写真❶）。見た目は水流というよりロックオンレーザーであり、誘導性能は非常に高い。あまりにも誘導力が高い上に追尾速度も速いため、敵が背後に回り込んだ時など自分が巻き込まれることもあるほどだ。その点を差し引いても、使い勝手においてトップクラスの魔法だろう。魔法レベルが上がるごとに水流の発射回数も増え（写真❷）総合的な攻撃力も上昇する。

光の魔法 Light

ライト 速

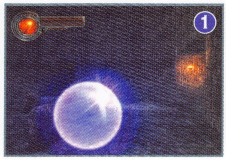
Lv	効果	消費MP
1	60秒	7MP
2	90秒	10MP
3	90秒	14MP

視界が狭くなる暗黒地帯を照らし出す光の魔法（写真❶、❷）。使用する局面は決して多い方ではないが、頑張って魔法レベルを3まで上昇させると、武器に魔法封じの追加効果を付与できるようになる。さすがにボスクラスの敵は封耐性が高く通用しないが、魔法攻撃が厄介な敵に通じることもあるので敵データを確認してみよう。弓矢にも効果を付加できるので、遠距離から敵の攻撃を封じてしまえば戦闘を楽に進められるだろう。

ライトニードル 並

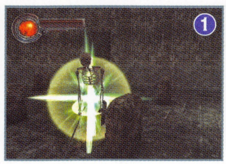
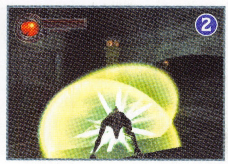
Lv	効果	消費MP
1	120	10MP
2	140	13MP
3	140	17MP




貫通力のある光球で敵を撃つ攻撃魔法（写真❶）。魔法レベル3では命中後に拡散弾も発射する（写真❷）。魔法の使用後、発射までに一瞬のタイムラグがあるが、発射後のスピードは速い。また光属性に弱い敵が多いため、あらゆる局面で使用していくことができる。画面中央よりやや左側から発射されるが狙いは中央部なので目測を誤らないよう注意。

フラッシュバインド 遅

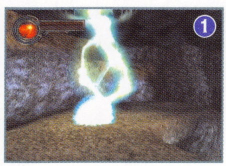
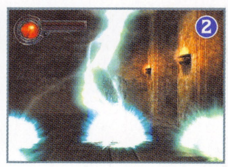
Lv	効果	消費MP
1	200	21MP
2	250	24MP
3	300	28MP

何本もの光の剣で敵を串刺しにする攻撃魔法（写真❶）。魔法レベルが上がると剣の数が増えダメージも増す（写真❷）。単体にしか命中しない代わりに威力はフリージングに次いで高い。光に弱い敵が多いことを考えると最強の単体攻撃魔法とも言える。しかし射程が短い、敵の捕捉能力が低い、複数ヒットしないなど短所もあり総合的な能力では他の魔法に一歩譲る。相手を選んで使っていこう。

ライトニングボルト 遅

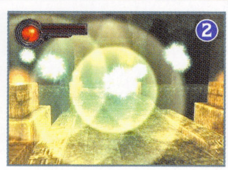
Lv	効果	消費MP
1	100	28MP
2	120	31MP
3	120	35MP

打ち出した光球から雷を降らせる攻撃魔法（写真❶）。魔法レベルの上昇で雷の本数も増え、爆発のダメージも追加されるので攻撃性能に関しては申し分ない（写真❷）。ある程度の追尾性能ももっており、敵の密集地帯に打ち込むと凄まじい効果を発揮する。しかし、この追尾能力に敵味方の判別能力はなく、敵に接近された状態で使用すると自分を直撃してしまう。そのときはこの魔法の数値以上の強力さを体感するはずだ。

フラッシュ 超遅

Lv	効果	消費MP
1	150	37MP
2	150	40MP
3	150	44MP

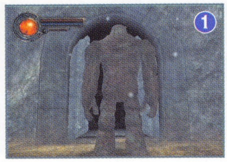
高威力の光弾を連続発射する攻撃魔法（写真❶）。魔法レベルが上昇するごとに発射される光弾の数が増える（写真❷）。光弾は敵を追尾することができるがフレイムウィプスほどの追尾能力はないので、狭い場所で使用すると障害物にぶつかってしまう。それでも属性が光であり、威力も高いことを考えるとゲーム後半の強敵には非常に有効だろう。

闇の魔法

Dark

ダーク　速

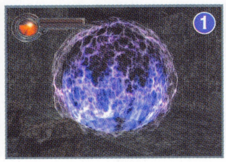
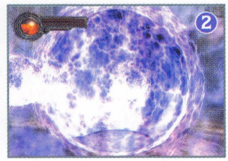
Lv	効果	消費MP
1	60秒	8MP
2	90秒	11MP
3	90秒	15MP




周囲を暗くし敵から身を隠す補助魔法（写真❶、❷）。画面そのものが暗くなるのでプレイヤー本人も視界が狭まってしまう。しかしそれに慣れれば、主人公の動きに反応して行動を開始する敵にも不意打ちをかけられるだろう。状況次第では反撃を受けずに一方的に敵を倒せるはずだ。なお魔法レベルが3になった時の追加効果は武器への闇（状態変化）属性付与。

イラプション　並

Lv	効果	消費MP
1	45	8MP
2	50	11MP
3	50	15MP

球状に闇の力を爆発させる攻撃魔法。常に目の前に発生するので（写真❶）自分がまずダメージを受けてしまう。しかし敵が至近距離にいる時や、ほかの魔法が軌道の関係などで命中しない緊急の局面で役に立つ。複数回ヒットする魔法なので攻撃力は表示以上に高いのだ。魔法レベルが上がると複数の爆発（写真❷）を起こすので、多少敵の位置が遠くとも自爆ダメージ覚悟でまきこむこともできる。

トランスファー　超遅

Lv	効果	消費MP
1	10/10秒	17MP
2	20/15秒	20MP
3	30/15秒	25MP




精神力を肉体の力に転化する補助魔法。効果時間内は魔力が1に下がる代わりに表の数値分だけ体力が上昇する（写真❶、❷）。魔法レベルが低いうちの使い勝手は悪いが、レベル3まで上昇すると重の追加効果を武器に付与し、効果時間も延びるので、物理攻撃で勝負したいときは使ってみるといい。なお力の種と効果が累積するのでぜひ組み合わせて使っていきたい。POWERゲージの回復の早さで効果を実感できるはずだ。

ブラインドミスト　遅

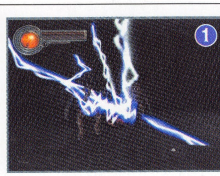
Lv	効果	消費MP
1	50	21MP
2	50	24MP
3	55	28MP




闇の霧に敵を巻き込む攻撃魔法（写真❶）。魔法レベルが上がれば攻撃範囲も広がる（写真❷）。範囲効果があり複数ヒットするなど使用感覚はグランドバープに近く、状態異常「闇」の追加効果があるところも似ている。最大の違いは属性だが闇は効く敵とそうでない敵の差が極端なのであらかじめデータを確認しておこう。状況が良ければ、フラッシュでも倒せない敵をこの魔法1回分で倒すことができる。

ダークネスボム　超遅

Lv	効果	消費MP
1	80	34MP
2	90	37MP
3	90	41MP




闇の力がこもった浮遊爆弾で敵を攻撃する魔法（写真❶）。この魔法も自爆の可能性が高いが、浮遊した弾はゆっくりと敵を追尾するので、ダークの魔法などで敵の視界を狭めボムを置き逃げするなど使い方に工夫が可能だ。逃げるタイミングを間違わなければ大量の敵を同時に巻き込むこともできる。魔法レベルの上昇で弾数が増え（写真❷）それらが一斉に炸裂した時のエフェクトは相当に派手である。

魔法剣

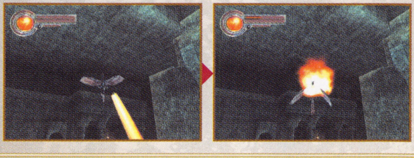
Magic Sword

主人公イクスは旅の途中、不思議な力を宿した武器とめぐり逢う。その力こそが魔法剣であった。ここでは、魔法剣の能力について説明する。

火 フレイムソード

属性攻撃力　火　400　消費MP　50

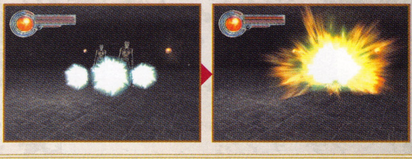
剣から放たれた炎のビームが一直線に飛んでいき、敵に当たると爆発を起こしダメージを与える。



光 トリプルファング

属性攻撃力　光　170　消費MP　57

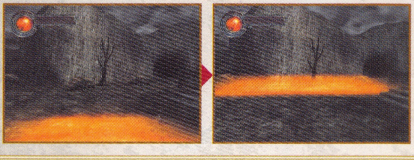
剣先から三つの光球が放たれ、敵に向かって飛んでいく。敵に当たることで爆発を起こしダメージを与える。



土 アースクエイカー

属性攻撃力　土　180　消費MP　55

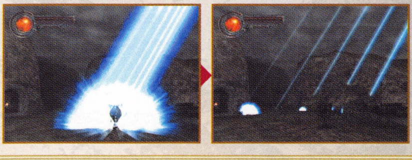
大地を叩くことで地震を引き起こす。そのゆれは正面にいる広範囲の敵にダメージを与える。



光 ムーンライトソード

属性攻撃力　光　200　消費MP　59

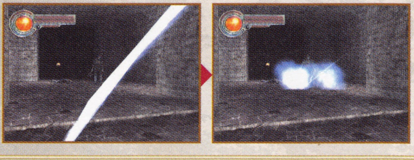
天から降り注いだ光の束が敵一体にダメージを与え、その後光は拡散し後方の敵にもダメージを与える。



風 フリーズエッジ

属性攻撃力　風　370　消費MP　47

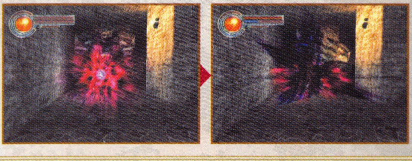
剣を振ることで生じたカマイタチが一直線に飛んでいき、当たった敵に対してダメージをあたえる。



闇 ダークネススター

属性攻撃力　土　420　消費MP　54

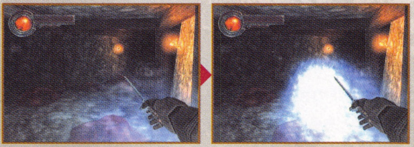
闇の固まりが一直線に飛んでいき敵に当たると爆発を起こしダメージを与える。



水 アキュティレイス

属性攻撃力　水　75　消費MP　48

射程距離は短いが、一定時間でる水は敵にダメージを与えつづけることができる。また、水が出ているときでも移動は可能。



魔法剣使用方法

魔法剣を発動させるためには、上記、いずれかの武器を装備し、POWERゲージとMAGICゲージが満タンの状態でコントローラの△○ボタンを同時に押し、左の写真のタイミングで、□ボタンを押そう。



このタイミングで□ボタンを押してみよう。

敵キャラクター
Enemy

VI

プレイヤーの前に立ちはだかる敵の能力を紹介しよう。ゲーム内では攻撃力や防御力のデータは確認できないので、攻略にきっと役立つことだろう。

解説
Guidance



1	アイア[illegible]シザー (2)		HP	1000 (3)	経験値	[illegible]0 (4)	ページ	P.096、[illegible]00 (5)								備考 (9)
	属性 (6)		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
	効果 (7)		△	○	○	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	—	—
毒針 (8)			0	0	80	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	50	0
連続ハサミ	1段目		30	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目		25	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考：10G サイズ違いでも能力は同じ

1 写真
敵キャラクターの容姿。

2 名称
敵キャラクターの名称。同一タイプの敵でも、能力ごとに別に表記している。例）スケルトン（剣）/スケルトン（斧）

3 HP
敵キャラクターのHP。

4 経験値
敵キャラクターを倒したときに獲得できる経験値。

5 ページ
敵キャラクターの登場マップが掲載されている、攻略編のページ。該当エリアを探索すれば、データの敵に出会える。

6 属性
効果および攻撃に関する属性の見出し。属性の「闇」と状態異常の「闇」の混同を避けるため、状態異常「闇」を「暗」と表記しているので注意してほしい。また、見出しは攻撃、効果の両方の項目に対して適用されるが、主人公は「痺」と「呪」の状態変化攻撃を敵に対して行わないので、効果の欄には「－」が記されている。

7 効果
敵キャラクターへの攻撃効果。敵が受けるダメージや、状態変化の発生率の大小を示している。

◎：弱点。敵はこの属性の攻撃に弱く、非常に大きなダメージを受ける。

○：有効。敵はこの属性をやや苦手とし、通常よりも大きめのダメージを受ける。

△：標準。敵はこの属性に対し平均的な防御力を持ち、実力通りのダメージを受ける。

▲：耐性あり。敵はこの属性攻撃ではダメージを受けにくく、状態変化も起こしにくい。

×：強い耐性。敵はこの属性の攻撃では、あまりダメージを受けない。

無：無効。敵はこの属性の攻撃の影響をまったく受けない。

8 攻撃
敵キャラクターの行う攻撃。2種類以上の攻撃手段を持つ敵もいる。複数の行にまたがる攻撃は多段攻撃を表し、1回の攻撃行動で複数回の攻撃をしてくる。データ内の、斬・殴・刺・火・土・風・水・光・闇の下の数字はそれぞれの属性ごとの攻撃力を表し、毒・重・暗・封・痺・呪の下の数字はそれぞれの状態異常を発生させる確率を表している。

9 備考
敵キャラクターの行動や能力の特徴。数値データで分かる以外の特殊な能力を持つ敵は、この欄で簡単な注釈を加えているので参考にしてほしい。

また、その敵キャラクターを倒したときにゴールド（Gと表記）やアイテムを落とす可能性がある場合もここに記している。金額は最大値を表しており、実際にはこれより少ない場合もある。またアイテムは確実に落とすわけではない。カッコ内の数値は、アイテムを落とす確率をパーセントで表している。また、2種類の表記があっても、1回の戦闘で落とす可能性があるのはどちらか1種類のみである。

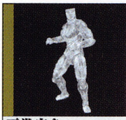


アイアンシザー

HP 1000 | 経験値 70 | ページ P.098、102

属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		△	○	○	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	―	―
毒針		0	0	80	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	50	0
連続ハサミ	1段目	30	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目	25	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
10G
サイズ違いでも能力は同じ



アイスゴーレム

HP 1600 | 経験値 63 | ページ P.074

属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		▲	◎	▲	◎	△	無	△	△	△	△	△	△	△	―	―
正拳突き		0	80	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
手刀		0	80	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コンボキック	1段目	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3段目	0	80	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スプリンター		0	0	0	0	0	55	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
50G



アクアリザード

HP 1500 | 経験値 200 | ページ P.090、092、094

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
舌伸ばし	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
回転尾撃	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ウォーターショット	0	0	0	0	0	0	70	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
140G
回転尾撃は背面に届く



アデプト・マミー

HP 1800 | 経験値 300 | ページ P.098、100

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	○	△	△	△	○	△	△	△	△	△	―	―
呪いの杖	0	80	80	0	0	0	0	0	45	0	0	0	0	0	50
呪詛	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	80
エナジーボルト	0	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	80	0	0

備考
150G
アンデッド属性



イフリーティ

HP 6000 | 経験値 1000 | ページ P.076

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	無	×	×	△	×	×	△	無	△	無	―	―
ダッシュアッパー	0	90	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
回し蹴り	0	80	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
左ジャブ	0	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フレイムウィプス	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
ファイアメイル68（100%）



インセクター

HP 550 | 経験値 20 | ページ P.062、088、092

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
捕食	110	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
両手カマ	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G



ウィアードウォール

HP 2000 | 経験値 400 | ページ P.126

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	◎	▲	無	無	無	無	―	―
かみつき	150	50	110	0	0	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0
ブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	200	0	0	0	0	0	0

備考



ウィアードシリング

HP 2500　経験値 400　ページ P.126

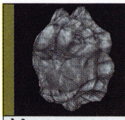
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	◎	▲	無	無	無	無	―	―	
かみつき	120	40	120	0	0	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0	
ブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	200	0	0	0	0	0	0	



ウィアードフロア

HP 5000　経験値 200　ページ P.126

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	無	無	無	無	―	―	
パンチ	240	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



ヴォーミ

HP 200　経験値 50　ページ P.070、114

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	無	◎	無	無	無	無	無	無	無	無	無	無	無	―	―	
なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



エレメンタリス（風）

HP 700　経験値 60　ページ P.080、082

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	◎	▲	×	△	△	△	△	△	△	△	―	―	100G 魔物の爪（30%）
連続引っかき 1段目	0	85	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2段目	0	85	0	0	0	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
飛び引っかき	0	80	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
トルネード	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



エレメンタリス（土）

HP 900　経験値 60　ページ P.064

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	×	◎	▲	△	△	△	△	△	△	―	―	30G 魔物の爪（30%）
引っかき	0	20	40	0	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
両手引っかき	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ダークブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	20	0	0	0	
インパルス	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	



エレメンタリス（火）

HP 900　経験値 65　ページ P.064、070、072

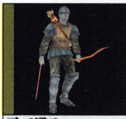
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	×	△	▲	◎	△	△	△	△	△	△	―	―	40G 魔物の爪（30%）
引っかき	0	20	60	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
飛び引っかき	0	20	50	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
連続引っかき 1段目	0	30	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2段目	0	30	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ファイアーボール	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ダークブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	20	0	0	0	



エレメンタリス（水）

HP 1500　経験値 75　ページ P.090、092

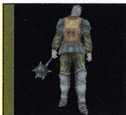
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	▲	◎	△	×	△	△	無	△	△	△	―	―	130G 魔物の爪（30%） 回復薬（30%） ダメージを受けると回復魔法を使用
引っかき	0	100	50	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	
バブル	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	10	0	0	
ウォーターボール	0	0	0	0	0	0	70	0	0	0	0	0	0	0	0	



遠征隊弓兵	HP	200	経験値	35	ページ	P.052、054、058、060

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
弓で殴る	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
矢（狙撃）	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
矢（速射）	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
30G
鉄尻の矢（40%）
倒すとスカラベが逃げ出す
アンデッド属性



遠征隊兵士	HP	540	経験値	35	ページ	P.048、052、054、058、060

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
振り下ろし	0	40	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
横払い	0	70	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

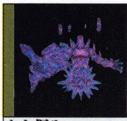
備考
30G
倒すとスカラベが逃げ出す
アンデッド属性



オーグル	HP	550	経験値	63	ページ	P.068、072

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
右ストレート	0	60	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0
引っかき	0	65	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0

備考
70G



オニキス	HP	4500	経験値	500	ページ	P.126

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	▲	▲	△	△	△	△	○	▲	無	無	無	無	―	―
わし掴み	0	255	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0
殴りつけ	80	250	50	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0
デスブレス	0	0	0	50	0	0	0	0	190	0	0	0	0	0	0

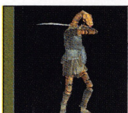
備考



オフディアン	HP	1600	経験値	350	ページ	P.082、088、090、098、104、106

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	○	△	無	△	無	△	―	―
斬り	110	50	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0
突き	0	50	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0
百裂突き 1段目	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2段目	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3段目	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0

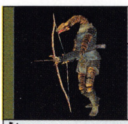
備考
120G
魔物の鱗（35%）



オフディアン（弱）	HP	1000	経験値	90	ページ	P.080

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	無	△	―	―
斬り	50	50	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0
突き	50	50	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0

備考
50G
魔物の鱗（30%）
レザーブーツ 116（30%）



オフディアンアーチャー	HP	1200	経験値	300	ページ	P.082、098、102、104

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	○	△	無	△	無	△	―	―
矢	0	0	110	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	20	0

備考
120G
魔物の鱗（40%）
魔眼石の矢（50%）



オフディアンアーチャー（弱）	HP	900	経験値	90	ページ	P.080

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	無	△	―	―
矢	0	0	110	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	20	0

備考
50G
魔物の鱗（50%）
魔眼石の矢（40%）

オリン・アザガル



HP 4500 / 経験値 700 / ページ P.078

属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		△	△	△	△	×	×	▲	▲	▲	▲	無	▲	▲	―	―
縦切り		85	60	30	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0
横切り		70	60	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
回転切り	1段目	60	60	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目	80	80	35	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0
	3段目	80	80	40	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0
アイスブレス		0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0
衝撃波		0	0	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: 氷風の祭器(100%)

カオスソーサラー



HP 8000 / 経験値 800 / ページ P.086

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	×	×	×	×	△	×	△	無	△	無	―	―
杖	0	90	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
衝撃波	0	0	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	100	0	0
槍トラップ	30	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0
隆起	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホーミングアロー	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0

備考: 隆起する床は落下ダメージ

カコデーモン

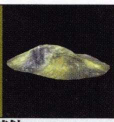


HP 4000 / 経験値 700 / ページ P.076

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	無	▲	▲	△	▲	▲	無	△	無	△	―	―
パンチ	0	70	0	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フレイムブレス	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラーバ投げ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: ラーバ投げのダメージはラーバの体当たり扱い

グリーンスライム



HP 60 / 経験値 4 / ページ P.040、042、046、060

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	▲	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
接触	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: 5G
接触すると毒の状態異常が治る

グレーターデーモン



HP 5500 / 経験値 1000 / ページ P.114、120

属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		△	△	△	×	×	×	×	△	×	無	無	無	無	―	―
下段突き		90	50	160	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0
二段払い	1段目	0	220	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0
	2段目	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
急降下突撃		90	50	160	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0
ダークネスボム		0	0	0	0	0	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0
フリーズブレス		0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: 魔物の爪(50%)
バリアでダメージ減少
スケルトン(剣)召喚
※宝物殿に登場するものは召喚魔法使わず

クロウ



HP 20 / 経験値 1 / ページ P.046

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―
なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: 100G

クワイヴ



HP 500 / 経験値 50 / ページ P.084、086

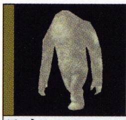
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	◎	△	×	△	△	△	△	△	無	無	無	無	―	―
火矢	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考: クワイヴマスターを倒さない限り何度でも復活



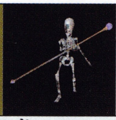
クワイヴマスター | HP 600 | 経験値 500 | ページ P.086

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	◎	△	×	△	△	△	△	△	無	無	無	無	—	—	
火矢	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



ゲネア | HP 2400 | 経験値 40 | ページ P.116、120

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	◎	△	△	△	△	△	△	△	△	無	無	無	無	—	—	
フック	0	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
倒れ込みパンチ	0	205	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



古王 | HP 10000 | 経験値 2000 | ページ P.118

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	▲	▲	▲	▲	△	▲	無	無	無	無	—	—	ハイスケルトン召喚 アンデッド属性
ロッド	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ライトニングボルト	0	0	0	0	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0	0	
四連稲妻	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	10	10	10	0	0	



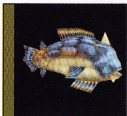
ゴールドスタチュー | HP 3000 | 経験値 200 | ページ P.098

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	無	△	—	—	500G
下段払い	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
下段突き	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ローキック	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
プラズマ弾	0	0	0	0	0	0	0	160	0	0	0	0	0	0	0	



サラマンダ | HP 550 | 経験値 70 | ページ P.076、078

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	▲	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	—	—	30G
フレイムブレス	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
三連火炎弾	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



シーファング | HP 600 | 経験値 30 | ページ P.062、092、094

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—	10G
体当たり	50	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
食いちぎり 1段目	30	20	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2段目	30	20	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



ジャイアントバット | HP 54 | 経験値 5 | ページ P.042、064、090

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	▲	△	△	△	—	—	10G
飛びつき	0	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	



女王ベラニス | HP 7000 | 経験値 1500 | ページ P.100

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	×	×	×	×	×	△	無	無	無	無	—	—	両手を組んでブロック中は防御力大幅上昇
毒引っかき	125	100	120	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	50	0	
なぎ払い	0	130	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	50	0	
雷珠	0	0	0	0	0	40	0	40	0	0	0	0	50	0	0	
ポイゾンブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	25	40	0	0	0	0	0	

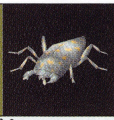


ジョルジ・カリエフ

HP 330 | 経験値 30 | ページ P.048

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
振り下ろし	0	30	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
横振り	0	30	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
20G
アンデッド属性

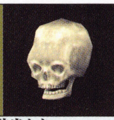


スカラベ

HP 1 | 経験値 100 | ページ P.048、052、054、058、060、122

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G

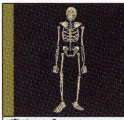


スクライル

HP 4000 | 経験値 700 | ページ P.106

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	無	無	無	無	—	—
体当たり	0	180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヘルブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	30	10	10	10	10	10	10

備考
ダークネススター[49](1%)
闇のオーラに接触するとダメージを受ける
アンデッド属性
壁抜け可

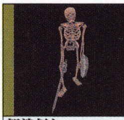


スケルトン

HP 110 | 経験値 12 | ページ P.046

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
噛みつき	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
パンチ	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
10G
アンデッド属性



スケルトン(赤)

HP 800 | 経験値 190 | ページ P.070、080、082、084、106、114

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	◎	×	◎	◎	△	△	△	△	無	無	無	無	—	—
袈裟斬り	130	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
横切り	130	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
80G
魔物の骨(35%)
アンデッド属性

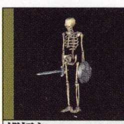


スケルトン(斧)

HP 250 | 経験値 19 | ページ P.050

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
片手切り	35	37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
両手切り	40	37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
25G
魔物の骨(20%)
アンデッド属性

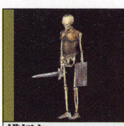


スケルトン(剣)

HP 250 | 経験値 19 | ページ P.040、046、050、052、058、062、120

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
縦切り	30	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
横切り	30	10	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
20G
魔物の骨(20%)
バックラー[19](5%)
アンデッド属性

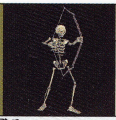


スケルトン(鎧)

HP 340 | 経験値 19 | ページ P.040、046、050、058

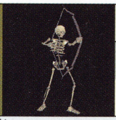
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
横切り	30	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
突き	30	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
連続攻撃 1段目	30	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2段目	30	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
20G
魔物の骨(20%)
アンデッド属性



スケルトンアーチャー	HP	150	経験値	19	ページ	P.050

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—	25G 魔物の骨(20%) アンデッド属性
殴る	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
矢	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



スケルトンアーチャー(強)	HP	310	経験値	1	ページ	P.068

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—	魔物の骨(5%) アンデッド属性
矢	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



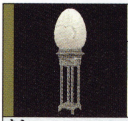
ストゥール	HP	140	経験値	12	ページ	P.042、050、060、066、088、090、094

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—	5G
キノコ胞子	0	0	0	0	0	10	0	0	0	97	0	0	0	0	0	



ストーク	HP	600	経験値	200	ページ	P.058、060、072、080、082、118

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	▲	△	無	△	△	—	—	500G カイトシールド1(50%) ※中央塔に出現するものはアイテム落とさず
くちばし	50	0	50	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	
引っかき	50	0	50	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	
ファイアーボール	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ウィンドカッター	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



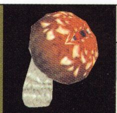
ストールン	HP	1000	経験値	10	ページ	P.098

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	◎	△	△	△	△	△	△	△	無	無	無	無	—	—	視界内に進入するとMPが吸収される
なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



ストーンガード	HP	2000	経験値	10	ページ	P.052、058、086

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	×	×	△	×	×	×	×	×	×	無	無	無	無	—	—	
パンチ	0	180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
ハンマーナックル	0	180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



スナッパー	HP	200	経験値	20	ページ	P.090、094、098

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—	
麻痺睨み	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	



スパイダー	HP	100	経験値	15	ページ	P.040、048、050、054、064、112

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	○	△	△	△	△	△	無	△	無	△	—	—	10G
飛びつき	20	10	20	0	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	

センチネル

HP 4500 | 経験値 1000 | ページ P.118



属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		▲	△	△	△	△	△	△	▲	△	△	△	△	△	—	—
二連撃	1段目	0	0	160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目	0	0	160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
背面突き		0	0	195	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
巻き込み突き	1段目	0	0	160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2段目	170	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
衝撃波		0	0	0	0	0	110	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G
背面突きは背後攻撃

ゾル

HP 1200 | 経験値 100 | ページ P.108



属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	◎	△	×	△	△	△	△	△	△	—	—
頭突き	0	140	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0
双手突き	0	140	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0
バブル	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	30

備考
50G

ゾンビファイター

HP 4000 | 経験値 250 | ページ P.094

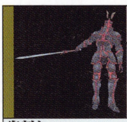


属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	○	△	△	△	◎	△	△	△	△	△	—	—
突き	80	0	110	0	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0
よろけ斬り	120	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
120G
ガントレット 78 (30%)
双頭の干物(40%)
アンデッド属性

ダークナイト

HP 15000 | 経験値 2000 | ページ P.122



属性		斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果		▲	△	▲	×	×	×	×	○	×	△	無	△	△	—	—
兜割り		160	0	110	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
突いて斬る	1段目	0	0	240	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	2段目	240	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
旋風斬り	1段目	220	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	2段目	220	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	3段目	210	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
衝撃波		0	0	0	0	0	0	0	0	210	0	0	0	0	0	0
イラプション		0	0	0	0	0	0	0	0	170	0	0	0	0	0	0

備考
紫石の導杖(100%)
雷鳴剣使用中は攻撃力闇+60
旋風斬りとイラプションは背後攻撃

ダール

HP 3000 | 経験値 68 | ページ P.076



属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	無	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	—	—
頭突き	0	90	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
引っかき	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フレイムブレス	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
50G

ディガー

HP 750 | 経験値 40 | ページ P.066



属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
ジャンプ体当たり	0	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
猛ダッシュ	0	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
20G
シルバーリスト 85 (5%)
ダッシュ中に接触するとダメージを受ける

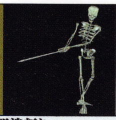
デーモンファイター

HP 3800 | 経験値 400 | ページ P.112、114



属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
右フック	90	160	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
左ロングフック	0	0	200	0	0	0	0	0	30	0	0	45	0	0	0

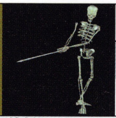
備考
300G
魔物の爪(15%)
回復薬(10%)



ハイスケルトン
HP 800 ｜ 経験値 70 ｜ ページ P.068

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	▲	○	△	△	△	○	△	△	△	△	△	—	—
袈裟斬り	50	20	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ツバメ返し 1段目	50	25	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2段目	50	30	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
反転斬り	80	40	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
30G
魔物の骨(30%)
アンデッド属性
反転斬りは背後攻撃



ハイスケルトン(強)
HP 1200 ｜ 経験値 100 ｜ ページ P.110、114、118、122

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	▲	△	△	△	△	○	△	無	△	△	△	—	—
袈裟斬り	100	50	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ツバメ返し 1段目	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2段目	100	50	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
反転斬り	170	150	150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G
アンデッド属性
反転斬りは背後攻撃



ヒュージスパイダー
HP 700 ｜ 経験値 200 ｜ ページ P.048

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	×	×	×	×	×	無	△	△	無	—	—
脚伸ばし	0	30	30	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0
ダブル脚伸ばし 1段目	0	35	40	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0
2段目	0	35	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
蜘蛛糸	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	20	0	0	0	0

備考



ヒュージスパイダー(強)
HP 2500 ｜ 経験値 350 ｜ ページ P.112

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	—	—
挟み込み	0	150	100	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0
倒れ込み	0	150	100	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0
蜘蛛糸	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	100	0	0	0	0

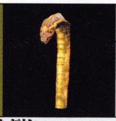
備考
200G



ヒュージランドローラー
HP 6000 ｜ 経験値 400 ｜ ページ P.084

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	×	◎	×	▲	無	▲	▲	▲	▲	△	無	△	△	—	—
突進	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
のしかかり	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
落石	0	80	0	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
500G



ヒュージワインダー
HP 3000 ｜ 経験値 1000 ｜ ページ P.098

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	▲	▲	△	▲	▲	▲	無	無	無	無	—	—
なぎ払い	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	80	0
噛みつき	0	0	130	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	80	0
ポイズンブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	25	40	0	0	0	0	0

備考



ファントムクイーン
HP 11000 ｜ 経験値 2000 ｜ ページ P.124

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	▲	▲	▲	▲	△	×	無	無	無	無	—	—
逆袈裟	160	30	100	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0
突き込み	240	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0
切り払い	230	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0
ライトニング	0	0	0	100	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0

備考
半透明化(視認しずらいがダメージは与えられる。またこの状態の時はこちらの攻撃が誘導しない)



ファントムレディ

HP 3000 | 経験値 800 | ページ P.112、124

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	○	▲	△	△	△	△	―	―	
ハイキック	0	170	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
両足蹴り	0	170	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
矢	0	0	180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



フライア

HP 3200 | 経験値 500 | ページ P.126

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	▲	△	△	△	○	▲	無	無	無	無	―	―	
デスボム	0	0	0	120	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	



ブラッドウェア

HP 2000 | 経験値 300 | ページ P.116

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―	
噛みつき	170	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
鎌首のばし	0	170	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
消化液	0	0	0	0	0	0	40	0	40	0	0	0	0	0	0	



ブラッドウェア(小)

HP 1200 | 経験値 150 | ページ P.104

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	―	―	80G
噛みつき	100	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
鎌首のばし	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
消化液	0	0	0	0	0	0	40	0	40	0	0	0	0	0	0	



ヘルジャイアント

HP 8000 | 経験値 2000 | ページ P.116

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	▲	▲	▲	▲	△	×	無	▲	▲	▲	―	―	癒し手の鍵(100%) 触手攻撃でMP吸収 回転ハンマーは背後攻撃
回転ハンマー 1段目	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2段目	0	130	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	
3段目	0	180	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	
触手突き	0	180	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	
なぎ払いハンマー	0	175	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	
衝撃波	0	0	0	0	90	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	



ポイゾンジャイアント

HP 3000 | 経験値 500 | ページ P.112

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	―	―	100G
毒手突き	0	190	0	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	
毒手裏拳	0	190	0	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	
毒手わし掴み	0	190	0	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	
ポイゾンブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	40	70	0	0	0	0	0	



ポイゾンスライム

HP 60 | 経験値 6 | ページ P.042、044、068、116、120

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪	備考
効果	▲	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	―	―	10G 巨大な個体もいるが能力は同じ
接触	0	0	0	0	0	0	10	0	0	70	0	0	0	0	0	



ポップシード

HP 500 | 経験値 150 | ページ P.072、102

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	無	△	—	—
種爆弾	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	80	0	0	0	0

備考
150G
妖精草の根（50%）



マカラ

HP 1400 | 経験値 250 | ページ P.092

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	—	—
ピンタ	0	120	110	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テイルスピン	0	130	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ジャンプ引っかき	110	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ミスト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G
テイルスピンは背後攻撃
ミストはダメージなし
（目くらまし用）

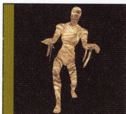


マジシャンドール

HP 1200 | 経験値 80 | ページ P.086

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	×	×	×	×	○	×	△	△	△	△	—	—
両手引っかき	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
オーラ	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	20	0	0

備考
80G



マミー

HP 4000 | 経験値 250 | ページ P.096

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	○	△	△	△	○	△	△	△	△	△	—	—
右フック	0	105	0	0	0	0	0	0	70	0	0	0	0	0	30
左フック	0	110	0	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	30
双手狩り	0	110	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	50

備考
100G
アンデッド属性



マリス

HP 1300 | 経験値 100 | ページ P.080、082

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	◎	▲	無	無	無	△	—	—
振り下ろし	95	0	0	0	0	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0
突き込み	100	0	0	0	0	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0
袈裟懸け	100	0	0	0	0	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0
ダークブレス	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	100	0	0	0
ファイアーボール	0	0	0	40	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0

備考
70G
アンデッド属性
壁抜け可



マントラップ

HP 91 | 経験値 9 | ページ P.036

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
噛みつき	5	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
連続噛みつき 1段目	5	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2段目	4	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
10G
薬草（20%）

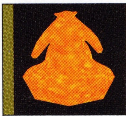


ミニオン

HP 1800 | 経験値 500 | ページ P.122

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	×	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	100	30	50	30	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0
右頭噛みつき	100	30	50	30	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0
左頭噛みつき	100	30	50	30	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0
フレイムブレス	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
200G



ラーバ

HP 205 経験値 5 ページ P.076

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	無	△	△	○	○	△	△	△	△	△	—	—
体当たり	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ファイアーボール	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
時間が経つと自然消滅



ランドローラー

HP 105 経験値 10 ページ P.038

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	0	14	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
10G
薬草（5%）



ランドローラー（赤）

HP 250 経験値 10 ページ P.038

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	0	25	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
12G



ランドローラー（氷）

HP 500 経験値 20 ページ P.074

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	▲	◎	▲	◎	△	無	△	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	0	80	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アイスブレス	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
30G



ランドローラー（小）

HP 510 経験値 10 ページ P.080

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	▲	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	50	50	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0

備考
30G



ランドローラー（強）

HP 600 経験値 25 ページ P.072、078、084

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	▲	◎	▲	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	—	—
飛びつき	0	80	10	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0

備考
50G



リーパー

HP 300 経験値 20 ページ P.046

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	▲	△	無	△	△	—	—
枝	0	25	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
根っこ	0	0	10	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
30G
木の靴 103 (30%)
木の盾 6 (80%)

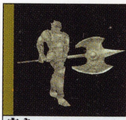


リビングアーマー

HP 1800 経験値 65 ページ P.084

属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	無	▲	無	◎	◎	◎	◎	◎	◎	無	無	無	無	—	—
腕飛ばし	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
解体中腕伸ばし	0	95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
引っかき	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
衝撃波	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	50	0	0

備考
30G
ナイトグローブ 90 (25%)



リビングスタチュー	HP	1100	経験値	100	ページ	P.068									
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	◎	△	×	×	×	×	×	×	無	△	△	△	—	—
突き	0	60	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
振り下ろし	60	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アイスロック	0	30	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考



リビングデッド	HP	210	経験値	15	ページ	P.044									
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	○	△	△	△	△	△	無	△	△	△	—	—
ピッケル	0	30	38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
引っかき	0	25	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
嘔吐物	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100	0	0	0	0	0

備考
80G
アンデッド属性



レッサージャイアント	HP	3000	経験値	800	ページ	P.116									
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	—	—
振り下ろし	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
なぎ払い	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
背面撃	0	190	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
衝撃波	0	50	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

備考
100G
棍棒48(15%)
背面撃は背後攻撃



ワインダー	HP	200	経験値	10	ページ	P.096、098、102、106									
属性	斬	殴	刺	火	土	風	水	光	闇	毒	重	暗	封	痺	呪
効果	△	△	△	△	△	△	△	△	△	無	△	△	△	—	—
下段噛みつき	50	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0
噛みつき	50	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0

備考

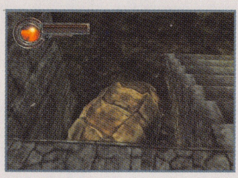
Column 敵に乗ってみる

敵を倒すにもいろいろなやり方が存在するが、そのなかでもぜひ試してみたいのが、敵の頭上に乗って倒すという方法。これはプレイステーション時代からできた技で、シリーズのファンにはおなじみのものだ。敵乗りはほとんどの相手に対して有効で、乗る範囲が狭そうな敵でも意外とゆったり乗ることができる。それでは、実際に試してみよう。

下の写真は、神殿前のランドローラー。序盤でこの敵と正面から戦うとタックルをくらってしまい、かなりのダメージを受ける。このころの体力回復は薬草に頼ることが多いので、できることならノーダメージで倒したいところだ。そこで、敵乗りの技を使ってみることにしよう。まず、左下の写真の位置に上りランドローラーを待つ。うまく近づいてきたら飛び降り、その頭上に乗る。するとランドローラーは動けなくなり、無抵抗になってしまうのだ。

あとはひたすら攻撃するだけなので、ノーダメージで勝つことが可能。序盤の経験値稼ぎには、かなり使える技だ。ただし、対象の敵に上段攻撃があると当たってしまうこともあるので、油断は禁物だ。

ここでは、ランドローラーで試したが、ほかにも有効な敵は多い。たとえば、兵舎前にいる遠征隊兵士。風鳴の館前にいるレッサージャイアントなど。いろいろ試してみて、戦いに役立ててほしい。



この位置に立ち、ランドローラーが通りかかるのを待ってみよう。



ランドローラー相手の敵乗りに成功。攻撃なんて受けないもんね!

過去の戦い

The Past War

探索の途上で遺物などから断片的に知ることのできる、かつての戦い。その登場人物たちの背景を、簡単ではあるがここで見てみよう。

闇の王に従うものたち

ヘルジャイアント

力強い技をふるう闇の巨人。闇人の遺跡より癒し手が持ち出した生命の秘術を奪い返そうと、巨人族の末裔を率いて地の底より攻め上る。セラク・ソーの館にいまなおさまよう巨人の首魁に出会った者は、その驚異の力を眼にするであろう。

カオスソーサラー

魔導とカラクリに長けた闇の魔術師。森の民の叡智の結晶、古の都の秘密を知るべく闇の王に従う。機工士の長フィロス・フィアを捕らえるが、その口は固く都の秘密を知ることはできなかった。ときを経たいまも、探求のため機工士の館に留まり続ける。

ダークナイト

最強の名にふさわしい闇の騎士。いにしえの英雄スフォラ・ミウすらこの者を止められなかった。強者との戦いでしか癒せぬその渇きは、己の力を試したいためか、勝利に対する欲望か。はたまた生死を賭けた戦い以外に、興味をひかれる心をなくしたのか。

ファントムクイーン

闇の王に最も忠実な魔女。自らの分身であるファントムレディを率い、暗闇の祭壇で王の目覚めを待つ。その忠義心から、王の眠りを妨げる者には戦うことも辞さない。彼女との戦いをくぐり抜けずして、闇の王に近づくことは不可能だ。

女王ベラニス

はるか昔より闇を待つオフディアンの女王。「闇の王目覚めれば永遠の闇が訪れる」という伝説を信じ、オフディアンを率いて地下に潜む。遠征隊の消息が途絶えたのもすべてはオフディアンの仕業。その女王ともなればいかなる力の持ち主だろうか。

古の都を守ったものたち

スフォラ・ミウ

森の戦士中最高の位にあった勇者。前線で戦うその姿は森の民を鼓舞したが、闇の騎士との一騎打ちに敗れ、自らの剣に呪いを受ける。スコーピオンの毒に全身を冒されて彼が息絶えると、森の民の武運も失われていき、やがて都も滅びの運命をたどる。

トルト・ウォルト

森の民最高の細工師。属性の力を込めた武器をはじめ幾多の武具を作り戦いを助ける。彼の最高傑作はミウの名をいただき、勇者自身に贈られた。その武具はミウの戦いを大いに助けるも、勇者の死とともに失われいまは闇の封印の中に。

フィロス・フィア

都の設計者たちの長。いまなお機能する塔の架け橋、守護の門、帰路の道標など彼の手になる仕掛けは数知れず。その知識を狙う闇の魔術師の手に落ちても頑として協力を拒みとおす。それゆえ魔力で幽閉され、二度と人前に姿を現すことなく息絶える。

セラク・ソー

生命の謎を研究する癒し手。元来頑健ではない森の民のため研究を重ね、やがて生命の創造に行き着く。疑似生命体ゲネアを用い闇と戦うが、やがてゲネア自身が闇に染まることに。狂った創造物を目にして自責の念に駆られた彼は、自ら生を止めた。

オーソン

人の子との交流を重んじた魔術師。その証である神殿を建て、癒しの泉で多くの者を助ける。だが、森の民と人の子の交流は闇の訪れにより終わり、救いを求めて相争う人の姿が彼の心を痛める。癒しの祭器は取り払われ、彼の墓へと納められた。

その他

古王

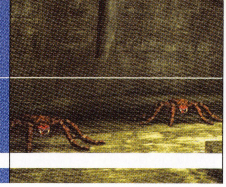
闇との戦いよりもはるか昔に君臨した森の王。闇人の遺跡で手に入れた知識をもとに光の祭壇を築き上げる。光は民の崇拝を集めるが、強まりすぎた力は危険を呼び、その責めを受けた王は生きながらにして扉の奥に封じられた。

オリン・アザガル

鍛冶の腕に優れた土の民の長。森の民とともに闇と戦っていた。しかし、溶岩洞に異変が起きた際、禁を破って調べに向かったことで逆に祭器の力にとりつかれ、正気を無くして自らの民に襲いかかる。こうして土の民は滅び、彼も氷の中で時間を止めた。



索引
Index



イクスが探索の途上出会うであろうさまざまなものをジャンル別に50音順に並べてある。探索の道に迷った時やすべての武具を集めたいときなどに役立ててほしい。

武器 Weapon

防具 Armor

装飾品 Accessory

アイテム Item

魔法 Magic

敵 Enemy

人物 Person

場所 Place



KING'S FIELD

KING'S FIELD IV

キングスフィールドIV
公式ガイドブック

2001年11月12日　初版発行

企画・構成・執筆	株式会社キュービスト（Q-BIST）　大坪　徹／播本真也／蔵田　誠／佐藤雅典／竹田友治
	竹入昭男
	トライアングロウ　醍醐祐輝／荒井禎雄／島　隆弘／関口大和
装丁	株式会社キュービスト（Q-BIST）　伊藤　学
本文デザイン	株式会社キュービスト（Q-BIST）　伊藤　学／横井圭子
マップ制作	VACクリエイティブ
制作協力	株式会社フロム・ソフトウェア
印刷・製本	共立印刷株式会社
発行人	稲葉俊夫
編集人	前田　徹
副編集人	山田真司
編集長	北村州識
販売	桜庭　寛／中嶋和史／佐藤公昭／堀内満貴子
制作業務	櫻井誠一
編集	ザ・プレイステーション編集部
	エンタテインメント書籍編集部（高棹琢哉）
発行	ソフトバンク パブリッシング株式会社
	〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
	販売　TEL 03-5549-1200
	編集　TEL 03-5549-1164

ISBN4-7973-1811-2
Printed in Japan

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing

KING'S FIELD IV
OFFICIAL GUIDE BOOK

SOFT BANK Publishing ソフトバンクパブリッシング

ISBN4-7973-1811-2

C0076 ¥1600E

9784797318111

定価 本体1,600円 ＋税

1920076016004

KING'S FIELD IV
OFFICIAL GUIDE BOOK